



ЭЗОТЕРРОРИСТЫ

Зона ответственности

Дополнение к настольной ролевой игре «Эзотеррористы»

Зона ответственности

ЗОНА ОТВЕТСТВЕННОСТИ
ЭЗОТЕРРИСТЫ

Санкт-Петербург
Студия 101
2014



УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод с английского В. Ребченко.
Ответственный редактор: А. Гастева.
Вёрстка: А. Ермаков и А. Стрепетов.

Райдер-Ханрахан Г.

Зона ответственности/Пер. с англ. — 1-е изд. — Санкт-Петербург: Студия 101, 2014. — 110 с.: ил.
ISBN 978-5-905471-09-4

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этом документе содержатся правила для настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержащиеся в нём, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данный документ не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других понятий, не поощряемых местным законодательством.

ISBN 978-5-905471-09-4

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2014
© Pelgrane Press Ltd, 2014
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

Содержание

Ваш Город	4	Это ужасное место	78
Фундамент	6	Ключевые места.....	78
Создание Города.....	6	Готовые материалы.....	81
Инструктаж Ordo Veritatis.....	13	Враг	85
Создание опорного пункта.....	15	<i>Городской совет</i>	85
Этот город ест людей	20	<i>Древнее зло</i>	85
Возрастающая сложность	35	<i>Заблудшие овцы</i>	86
Нулевой разлом	46	<i>Злой гений</i>	86
Значимые личности	51	<i>Изгои</i>	86
Джерри Кроу.....	53	<i>Клан</i>	87
Дуглас Эддингтон.....	54	<i>Молодая кровь</i>	87
Рик Доннер.....	56	<i>Нелюди</i>	87
Марвин Селлерс.....	57	<i>Раскол</i>	87
Вероника Байер.....	58	Их цели.....	88
Отец Джонс.....	59	<i>Город страха</i>	88
Энн Уоллас.....	60	<i>Картография разлома</i>	89
Кэрол Кроу.....	61	<i>Призыв</i>	91
Стюарт Миллс.....	62	<i>Ритуал</i>	91
Джоан Фелтон.....	63	<i>Что вы свяжете на земле</i>	92
Соня Тейт.....	64	Монстры Неизбывного ужаса	93
Элис Хеншоу.....	64	Гнездовик.....	93
Том Уэст.....	65	Характеристики.....	94
Безумная Мэри.....	67	Живодёр.....	94
Джун Фелтон.....	67	Характеристики.....	95
Эд Байер.....	68	Жилец.....	96
Ленор Данек.....	69	Характеристики.....	97
Лори Уилсон.....	70	Люди в чёрном.....	97
Гарри Стовер.....	71	Сияние.....	98
Джейк Хеншоу.....	72	Раб-отблеск.....	99
Дина Чемберс.....	73	Сияющая королева.....	100
Эрл Кэллоуэй.....	74	Местные новости	101
Тони Шиллинг.....	74	Слово от издателя	108
Малькольм Чемберс.....	75		
Розалинда Лопес.....	76		

Ваш Город

Ваш город не похож на другие. С ним что-то не так.

Никто не хочет признавать, но здесь творятся странные вещи. Стало больше безумия, больше горя, больше смертей, больше ужасных «несчастных случаев». Всё не так, как было раньше. Будто какая-то болезнь поразила сердце города, и теперь она пожирает всё хорошее в его жителях, превращая их в чудовищ.

Кто или что сделало это с вашим городом? Правительственный эксперимент? Деятельность могущественных корпораций? Во всём виновато нечто чуждое этому месту? Или это сделал тот, кого вы хорошо знаете? Вдруг кто-то из ваших соседей, друзей или даже членов семьи несёт ответственность за то, что город немолимо катится в бездну?

Вы не хотели признавать, что дела плохи, но эти незнакомцы заставили вас увидеть. Они пришли в город, чтобы раскрыть его секреты и узнать, что же действительно происходит. В противовес суеверному страху они ставят рациональную науку. Они хотят знать правду.

Они называют себя Ordo Veritatis. И им нужна ваша помощь.

«Зона ответственности» предлагает альтернативный способ проведения игр по миру «Эзотеррористов». Если в других приключениях персонажи игроков отправляются на задания в любую точку мира, то в «Зоне ответственности» им предстоит разгадывать тайны одного небольшого города в течение нескольких расследований. Мы вдохновлялись множеством фильмов ужасов, действие которых разворачивается в подобных местах (своего рода шоссе, проложенное от Иннсмута через Касл Рок в Твин Пикс и Сайлент Хилл). На протяжении игры герои раскроют все секреты этого тихого местечка и, возможно, даже спасут город от него самого.

В этом дополнении содержатся указания по нагнетанию персонального ужаса в маленьком городке. Вы можете взять за основу свой родной город, добавив необходимые подробности, или же придумать его с нуля. Кроме того, вы найдёте здесь список персонажей, которые населяют город, заметки о потенциальных заговорах эзотеррористов и описания чудовищ — всё, что может пригодиться для детективной истории в этом игровом мире. Каждый город хранит свои секреты, и всегда найдётся тайна, которая ещё не была раскрыта.

Далее в тексте этого дополнения игровой мир, который вам предстоит придумать, будет называться просто Городом.

Книга состоит из нескольких разделов.

- 1 **«Фундамент»** описывает, как создать игровой мир и прикрытие команды героев, а также ситуации, которые привлекают внимание Ордена.
- 2 В разделе **«Этот город ест людей»** рассказывается о том, как планировать игру в «Зоне ответственности» и как создавать загадки.
- 3 **«Нулевой разлом»** является простым сценарием, который можно использовать для начала кампании.
- 4 Раздел **«Значимые личности»** описывает две дюжины жителей Города, которых герои могут встретить в ходе игры.
- 5 **«Это ужасное место»** содержит описания некоторых уголков Города.
- 6 **«Враг»** описывает потенциальные заговоры эзотерристов, а также новых монстров.
- 7 **«Местные новости»** содержит раздаточный материал для игры, взятый из газет Города, а также тайны, скрытые за заголовками.



Фундамент

Прежде чем начнётся ваша кампания в «Зоне ответственности», игроки и ведущий коллективно создают Город и опорный пункт. Город описывается до начала игры; опорный пункт можно придумать уже в процессе. Но первым делом создаются персонажи игроков.

Создание персонажей

В «Зоне ответственности» часть персонажей игроков — опытные агенты Ordo Veritatis, ветераны многих расследований, остальные же — обычные жители Города, которые будут завербованы Орденом в ходе первого дела. Разделите свою группу примерно поровну между этими категориями.

Перед началом кампании позвольте игрокам решить, как именно была сформирована их команда для этого задания. В сценарии вводного приключения «Нулевой разлом» (стр. 46) предполагается, что персонажи игроков, живущие в городе, — друзья одной из жертв эзотеррористов. К примеру, жители города могли уже распутать часть странных событий и были завербованы, потому что они много знают.

Агенты Ordo Veritatis

Опытные агенты Ордена создаются согласно правилам, описанным в книге «Эзотеррористы». Уделите особое внимание всему, что связано с повседневной жизнью персонажей. В отличие от обычных заданий Ordo Veritatis, назначение в «Зону ответственности» говорит о том, что герой будет вовлечён в активное расследование месяцами. Как это повлияет на его «обычную» работу? Как к этому отнесётся семья? Как близкие воспримут неожиданный переезд в незнакомый Город?

Местные жители

Поскольку местные жители не проходили особую подготовку агентов Ордена, для их описания используются другие правила.

Горожане не могут вкладывать больше одного пункта опыта в прикладные исследовательские способности. Тем не менее, они получают доступ к специальному набору исследовательских способностей, называемых **знание Города**. Что именно входит в **знание Города**, определяется на этапе его создания (стр. 11).

Создание Города

Город создаётся совместными усилиями игроков и ведущего. На этом этапе можно на время забыть об ужасах и зловещих тайнах, которые таит в себе это место,

и сосредоточиться на том, как выглядит и чем живёт город, а именно на его истории, топологии, достопримечательностях, деталях повседневной жизни и так далее.

Использование правил игры «Страх, как он есть»

В случае местных жителей вы можете использовать правила из игры «Страх, как он есть». Описанные в ней исследовательские способности гораздо менее специализированы и прекрасно подходят для моделирования навыков персонажей, которые не обладают особой подготовкой агентов. Местный полицейский может быть способен снять отпечатки пальцев или сравнить пули, используя **сыскное дело**, но детальная судебная экспертиза фрагмента кости или реконструкция траектории пули при помощи компьютерного моделирования — за пределами его возможностей.

Способности из «Эзотеррористов» соотносятся со способностями из «Страх, как он есть» согласно приведённой таблице.

Страх, как он есть	Эзотеррористы
Гуманитарные науки	Археология Анализ текста История искусств
Общественные науки	Лингвистика Антропология Судебная психология
Информационные технологии	Криптография Извлечение данных Электронная слежка
Сыскное дело	Аудит Сбор улики Баллистика Дактилоскопия Судмедэкспертиза Анализ документов
Точные науки	Химия Астрономия Патанатомия Сапёрное дело

Некоторые улики должны быть доступны для обоих наборов способностей — персонаж может найти отпечатки пальцев, используя как **сыскное дело**, так и **сбор улики**. Тем не менее, информация, для получения которой требуются специфические навыки, должна быть доступна только персонажам, использующим способности из «Эзотеррористов».

Кроме того, вы можете использовать правила по экстрасенсорным способностям, приведённые в «Страхе, как он есть». Однако помните, что согласно космологии мира «Эзотеррористов», эти силы являются результатом воздействия Внешней тьмы. Они противоестественны и связаны с влиянием потусторонних сущностей.

При использовании правил «Страх, как он есть» персонажи из Города получают дополнительные пункты опыта. Помните, что они могут вкладывать их в **знание Города**.

Количество игроков	Пункты опыта
2	20
3	16
4+	12

Факторы самообладания

Механизм факторов самообладания, впервые использованный в игре «Страх, как он есть», прекрасно подходит для игры в «Зоне ответственности». За каждые три пункта **самообладания** игрок должен назвать по одному человеку, на которого полагается и которому доверяет его персонаж. Эти люди делают мир тем, за что стоит бороться. До начала игры для каждого достаточно имени и характеризующей человека фразы, а в ходе игры он обростёт подробностями.





Как правило, выбирать в качестве фактора самообладания персонажей других игроков запрещено. Исключением могут стать случаи романтической или иной глубокой эмоциональной связи. Ситуация, в которой несколько персонажей полагаются на один и тот же фактор, допустима, но представляет большой риск.

Герою легче сохранять рассудок, если есть человек, на которого он может положиться. Однако это же делает его более уязвимым: если фактор самообладания в опасности,

герой должен немедленно пройти проверку **самообладания**. Что ещё хуже, если фактор самообладания убит или устранён каким-либо другим методом, пункты рейтинга **самообладания**, связанные с ним, теряются.

Не менее губительна изоляция от людей, которые могли бы поддержать персонажа. Если у него нет возможности регулярно связываться со своим фактором самообладания, он не может восстанавливать свой запас **самообладания**.

Ужас в маленьком городке

Ужас в маленьком городке — это нечто личное и потаённое. Это страх перед чудовищем, замершим за дверью вашего дома. Страх перед тем, что ваша соседка — добродушная старушка, которую вы знали всю жизнь, — однажды сорвёт маску плоти, обнажая массу извивающихся личинок под ней. Это ужас осознания, что вы единственные, кто стоит между невинными, беспомощными и беззащитными людьми и тьмой, и что кавалерия не прибудет вовремя, чтобы всех спасти. Всё зависит только от вас. И чтобы всё это работало, придерживайтесь следующих принципов.

1 Город стоит спасения. Некоторые его жители ужасны или безумны, но не все они чудовища. Большинство — просто хорошие люди, заслуживающие шанса на нормальную жизнь. Сделайте так, чтобы игроки хотели спасти Город, а не сжечь его дотла. Дайте возможность персонажам обжиться здесь, познакомиться с горожанами. Если вы используете факторы самообладания, постарайтесь сделать так, чтобы большинство персонажей, выбранных в качестве факторов, были именно жителями Города.

2 У Города есть тайны. Здесь всё не то, чем кажется, и у всех (не только у злодеев-эзотеррористов) есть что скрывать. Интриги, утраченная любовь, причудливые поверья, наркотическая зависимость, преступные планы, жгучая ревность, вещие сны — у каждого найдётся что-то, в чём он никому не признается. Если персонажи копнут глубже, они непременно раскроют какую-нибудь неприглядную тайну там, где, казалось бы, всё благополучно.

3 Город странный. Благодаря ослабленному Барьеру, безумие с той стороны просачивается в город и накладывает свой отпечаток на всё, до чего сможет дотянуться. Город стал пристанищем для чудовищ и других странных созданий, а во время прогулки по окрестностям заблудиться легче лёгкого. Безумием отмечена каждая сторона жизни этого места, даже если поначалу оно едва заметно. Дети напевают жуткие пророческие стишки во время игры в классики. Местное радио ловит передачи с другого континента или даже из другого времени. А кофе в забегаловке просто не может быть настолько

хорош. Многие странности скрываются в утробе Города, и лишь единицы знают об этом. Некоторые о чём-то догадываются, но вряд ли они решатся признаться в этом даже самим себе.

- 4 **Город мал, но не слыхом.** В нём живёт несколько сотен человек. Этого достаточно мало, чтобы большинство знало своих соседей, но достаточно много, чтобы обеспечить необходимое количество действующих лиц. Город велик настолько, насколько это нужно.
- 5 **Город изолирован.** Вовсе необязательно, чтобы городок располагался на острове, посреди древнего леса или как-то ещё был отрезан от цивилизации, но добраться до него точно непросто. Возможно, до ближайшего крупного города несколько часов езды. Трасса, ведущая к нему, опасна и извилиста, и редко кто выбирает эту дорогу. Или каждый сезон дорога становится непроходимой из-за ливневых дождей или снегопадов. За счёт своего положения Город должен быть самодостаточным, а это значит, что здесь есть свой мэр, своя школа, своя полиция и прочие ведомства, необходимые для полноценного функционирования. Конечно, вы можете поместить его в пригороде какого-нибудь мегаполиса, однако даже в этом случае нужно суметь сохранить его изолированность.
- 6 **Город знакомый.** Он должен быть хорошо знаком персонажам из Города, чтобы игроки, которые взяли на себя их роли, могли на ходу описывать это место. Обеспечьте им полную свободу в том, что касается продумывания деталей повседневной жизни.

7 **Город расположен в дикой местности.**

Места вокруг опасны и пользуются дурной славой. Это могут быть древние леса для городка в глуши, для морского курорта — часть побережья. Пусть это будут горы с пещерами, болота или старые забытые шахты. В случае индустриального городка таким местом может стать свалка, заброшенный район или местные трущобы. Это места, где обитают чудовища, где случаются плохие вещи и где никогда нельзя чувствовать себя в безопасности. Они создают контраст со спокойствием повседневной жизни Города.

Если ваш родной город соответствует перечисленным критериям, используйте их. Возможно, вам понадобится сменить пару деталей в угоду игре. Например, убрать близлежащие города, чтобы сделать ваш более изолированным, или окружить его подходящей дикой местностью. Кроме того, вы можете выбрать любой другой город, неважно знакомый или незнакомый вашим игроками, либо же создать его с нуля. Главное, чтобы герои из Города хорошо его знали.

Использование вашего родного города

Если в качестве игрового Города вы решите использовать ваш собственный, это позволит сделать его более узнаваемым. Вам не придётся описывать места, поскольку игроки с ними уже знакомы («Вы находите тело в маленьком парке позади пожарной станции. Ну, вы в курсе, рядом с китайским рестораном»). При этом лучше избегать чрезмерного приближения к реальности — игры, в которых персонажи встречают людей из реальной

жизни (или даже самих игроков), перетекают в сюрреалистическую комедию, а не ужас. Вместо этого используйте выдуманных персонажей, готовых персонажей ведущего и всем известных местных жителей.

Изучение существующего города

Если вы решите использовать реально существующий город, в вашем распоряжении будут карты улиц, фотографии и некоторые детали местной жизни. Однако при этом сохранится некоторая дистанция в повествовании, которая отсутствует при использовании вашего родного города.

Если вы живёте в крупном городе, который не получится использовать в кампании, этот метод подходит вам лучше всего.

В наше время интернет-карты и энциклопедии предоставляют информацию практически о каждом населённом пункте, расположенном в развитых странах. За несколько минут работы с сетью вы легко сможете отыскать яркие детали жизни какого-нибудь маленького городка и даже найти выпуски местных газет. Изучение истории реальных населённых пунктов может вызвать неожиданный прилив вдохновения. Даже в самом скучном маленьком городке есть несколько домов с привидениями, нераскрытых убийств или иных зловещих деталей.

Создание вымышленного города

В конце концов, вы можете создать Город с нуля или взять карту настоящего города, заполнив её вымышленными местами, и населить его вымышленными персонажами. Это позволяет вам сделать Город именно

таким, каким он вам нужен, и добавлять детали по мере надобности. Вымышленные города могут не обладать интересными чертами настоящих, но неограниченное творчество игроков должно предоставить вдоволь сюжетных зацепок.

Топология

Вам потребуются списки перечисленных ниже объектов.

- **Важные здания:** полицейский участок, суд, музей, больница, муниципалитет, гостиница, торговые ряды. Как выглядит Город? Какова его архитектура? Насколько Город стар?
- **Ключевые улицы и дороги.** Как въехать в город и выехать из него? Куда ведут основные пути? Есть ли железная дорога или река? Какие препятствия могут встретиться на пути?
- **Места, часто посещаемые горожанами:** бары, рестораны, места их работы.
- **Местные достопримечательности:** живописные озёра, горы, развалины, парки, статуи, туристические аттракционы. Что изображено на открытках Города?

Начните набрасывать карту Города на большом листе бумаги. На этом этапе не вдавайтесь в подробности, просто отметьте главные улицы и пару достопримечательностей. Где находится полицейский участок? Где располагается школа? Где местный торговый центр? Набросайте карту даже при наличии плана городских улиц — эта карта образит зоны, которые будут важны для игры.

Пусть игроки, которые взяли себе персонажей из Города, отметят на карте, где их герои живут и работают.

В ходе кампании добавляйте места на карту по мере необходимости. Используйте стикеры для обозначения мест, которые будут важны лишь в течении одной встречи. Не волнуйтесь, если карта станет неопрятной или запутанной. Она должна отражать сложный характер отношений в маленьком городке.

Атмосфера

На что похож Город? Это тихое, сонное место? Он медленно уменьшается, поскольку люди переезжают в большой город, или население стабильно? Есть ли туристический сезон? Популярен ли он среди состоятельных людей как место отдыха от суеты мегаполиса? Чем живёт Город? Что он производит? Есть ли здесь фабрика, на которой работает большая часть населения? Что насчёт фермерского хозяйства, рыболовства, добычи древесины? Здесь достойный уровень жизни, или Город задыхается от нищеты? Какова общая атмосфера: мрачно-депрессивная или очаровательно-пасторальная?

Пусть каждый игрок опишет сцену из жизни Города. Что можно увидеть во время прогулки по его улицам? Каков обычный городской день?

Что выделяет этот город среди остальных? Есть ли большой ежегодный праздник? Что насчёт местной спортивной команды? Какой здесь климат? Часто ли идёт дождь, и насколько он сильный? Чего стоит опасаться?

Местные жители провели большую часть своей жизни в городе, и есть события, в которых они участвовали. Пусть игроки придумают хорошо запомнившийся случай из жизни для каждой пары героев из Города. Подойдёт что угодно, начиная от «мы встречались, когда учились в старших классах», и заканчивая

такими вещами, как «в детстве мы нашли труп в лесу» или «у матери его персонажа был роман с отцом моего». Большая часть этих общих событий должна помочь персонажам начать доверять друг другу. Переберите все пары персонажей игроков из Города и запишите их общие истории. Это отличная возможность выбрать фактор самообладания для каждого из них.

Люди

Кто живёт в Городе? С кем персонажи игроков из Города хорошо знакомы? Кого можно назвать местной публичной фигурой и кого легко узнают на улицах? Дайте игрокам список значимых личностей (стр. 51) и позвольте им выбрать одного или двух в качестве друзей или знакомых. Полный набор действующих лиц определится по ходу игры, но выбрать несколько основных сразу весьма полезно.

Важные вопросы

- Кто управляет городом? Кто представляет власть? Кто работает в полиции?
- Кто может оказаться хорошим источником информации? Кто в курсе, что происходит в городе? Кого можно назвать местным экспертом? Кто сплетничает? Кто знает всех?
- Кто создаёт неприятности? От кого сплошные проблемы? Кому никто не доверяет?

Знание Города

Это категория исследовательских способностей, обусловленная знакомством персонажа с местностью. Часть знаний будет примерно одинаковой для большинства городов — такие места как полицейский участок,

церковь или торговый центр. Другие же уникальны и актуальны только для вашего Города. Определите, какие места, группировки и фракции могут быть выделены в аспекты **знания Города**. Некоторые окрестности Города (такие как леса или озеро, если они имеют особое значение) тоже можно выделить в отдельные сферы **знания Города**.

К примеру, если речь идёт о небольшом городке на побережье, **знание Города** может включать в себя перечисленные ниже аспекты его жизни.

- **Главная улица:** магазины, рестораны и другой крупный бизнес города, работники этого бизнеса, их привычки и клиенты. Владелец этого знания будет знаком с большинством жителей города и сможет заметить странное поведение местных или обратить внимание на незнакомцев.
- **Муниципалитет:** политика, бюрократия, документооборот Города. Это знание также покрывает местные экстренные службы и жителей Города, которые могут повлиять на решение народных избранников.
- **Побережье:** знание жизни за пределами Города вдоль морского побережья. Это знание наделяет контактами среди местных жителей, поселившихся на побережье; подростков, которые устраивают вечеринки на пляже; бездомных, живущих со сбыва найденного на пляже; а также знание местных укромных местечек среди скал и обрывов. Кроме того, оно включает в себя некоторые сведения из области местной географии и естествознания.
- **Пристань:** местные рыбацкие лодки, яхты, люди, увлекающиеся хождением под парусом, скупщики рыбы. Это знание также распространяется на погоду, технику

хождения под парусом, умение разбираться в лодках и получение к ним доступа при необходимости.

Обращение ко знанию Города

Знание Города подразумевает один из аспектов жизни Города. Персонаж, обладающий **знанием Города**, знаком с людьми и местами, относящимися к определённой части города, а также может:

- заметить что-то необычное в данном районе;
- заметить, что кто-то ведёт себя странно;
- вспомнить подробности из жизни этих людей;
- узнать слухи и сплетни, попросить об услуге и повлиять на данный район города;
- решать задачи, относящиеся к связанному со знанием Города аспекту жизни.

Например, персонаж со **знанием Города (туристическая индустрия)** может рассказать обо всех местных гостиницах и отелях. Он также знаком с их работниками и постоянными клиентами, государственными инспекторами, торговцами, сезонными работниками и другими относящимися к туризму личностями. Герой знает все достопримечательности и аттракционы, а также осведомлён о слухах, имеющих отношение к туризму. Если на зеркале в гостиничном номере пропавшего туриста кто-то нарисовал странные символы кровью, персонаж узнает об этом раньше полиции. Наличие **знания Города** делает персонажа экспертом, когда дело касается данного аспекта жизни Города.

Одни улики доступны лишь при наличии определённого **знания Города**, другие могут

быть получены при помощи либо **знания Города**, либо соответствующей исследовательской способности. К примеру, персонаж, знакомый с **анализом текста**, заметит необычную запись в гостевой книге отеля, но та же улика может быть обнаружена при помощи **знания Города (туристическая индустрия)**. При осмотре изуродованного трупа, как **судмедэкспертиза** так и **знание Города (заготовка дерева)** поможет определить, что орудием убийства послужила бензопила с лесоповала.

Трата пунктов

По желанию игроков пункты **знания Города** могут быть потрачены, чтобы проанализировать события прошлого или обозначить имеющийся опыт жизни в этом месте. К примеру, потратив **пункт знания Города (туристическая индустрия)**, игрок может уточнить, что его персонаж работал в этом отеле каждое лето, когда был подростком, и знает

точный план здания, а также код отключения сигнализации. Трата двух пунктов означает, что персонаж не просто работал в отеле, но и является близким другом владельца, который всецело доверяет герою и даже не станет задавать ему и его странным друзьям вопросы, когда они будут обыскивать гостиную на предмет наличия сосудов с кровью...

Ведение хроники города

Удостоверьтесь, что кто-то записывает важные детали о Городе, потому что в процессе игры что-то может потеряться. Отмечайте всё на карте, либо запишите ключевые элементы и отправьте всем игрокам, которые взяли роли местных жителей, электронное письмо. Не забывайте добавлять заметки о Городе по мере появления новых деталей. Вики-страница кампании может также оказаться удобным инструментом.

Инструктаж Ordo Veritatis

Персонажи из Ordo Veritatis должны получить этот инструктаж либо в начале игры, либо в виде ретроспективного эпизода на ранних этапах кампании.

В течение шести месяцев Ordo Veritatis следил за эзотерристом высокого ранга, называвшим себя Скульптором. Они прослушивали его телефоны, следовали за ним по всему миру, удерживали его под колпаком, когда он пытался уйти от слежки. Шесть агентов Ordo Veritatis отдали свои жизни, чтобы не дать Скульптору скрыться в тени, но организация до сих пор не знает ни его настоящего имени,

ни целей. Но ордену известно, что Скульптор является опытным стратегом движения эзотеррора и ключевой фигурой в деятельности многих ячеек по всему земному шару.

Недавно Ordo Veritatis перехватил телефонный разговор между неизвестным мужчиной и Скульптором.

СКУЛЬПТОР: Алло (фоновые звуки указывают на аэропорт Схипхол в Нидерландах. Звонок прослежен до prepaid-телефона, найденного впоследствии выброшенным в урну для мусора в Схипхоле)?

Шесть городов, обьятых страхом
Безымянный фермерский городок на Среднем Западе: окружён со всех сторон полями кукурузы. Дни идут здесь медленно: красные амбары, спокойная жизнь — в этом весь городок.

Сонный курорт: на несколько недель лета город оживает, когда сюда приезжают отдыхать целыми семьями. В остальное же время окна закрыты ставнями, и город пустеет. Туристические аттракционы кажутся зловещими и уродливыми в зимнем сумраке.

Тихая деревня в Новой Англии: старинная архитектура, антикварные лавки и множество нераскрытых убийств. Старинные здания, старинные монеты, старинные культы.

Тихий посёлок лесорубов на Северо-Западе: девять из десяти дней идёт дождь. Облачённые в туман деревья стоят как часовые, и зловещие тайны сокрыты в этих тёмных холмах.

Умирающий промышленный городок: население города уменьшается. Каждый день все больше брошенных домов, больше пустых окон, и последний цех закрыл свои заржавленные двери уже довольно давно.

Шахтёрский городок на Аляске: город завален снегом и погружён во тьму шесть месяцев в году. У всех ваших соседей есть ледорубы.

МУЖЧИНА: Это я. У нас эм... проблема, большая проблема (*фоновый шум определён как ветер и дождь*).

СКУЛЬПТОР: Придурок! Это незащищённая линия. Ты знаешь (*первано мужским голосом*) ...

МУЖЧИНА: Нет времени! Гаруспик пропал (*гаруспиком назывался прорицатель,*

обученный искусству гадания путём осмотра внутренностей, в особенности печени, принесённых в жертву животных. Значение слова в данном контексте неизвестно).

СКУЛЬПТОР: Кто его взял? Штопферы (*штопфер — жаргонизм, используемый эзотеррористами в отношении Ordo Veritatis*)?

МУЖЧИНА: Нет, я... (*неопределимый шум и радиопомехи*) ... на волю! Нам нужен (*неопределимый шум и радиопомехи. Звонок завершился*) ...

Первый звонок отследили до телефонной будки на окраине Города. Здесь и должно начаться расследование («Нулевой разлом», стр. 46).

Скульптор сделал ещё один краткий телефонный звонок на автоответчик, расположенный в Лос-Анджелесе.

ЗАПИСЬ СООБЩЕНИЯ: Оставьте сообщение после сигнала. *БИИП.*

СКУЛЬПТОР: На Нулевом разломе бардак. Займитесь этим (*звонок завершился*).

Кодовое слово «Нулевой разлом» использовалось эзотеррористами ранее. Под ним понимают потенциально возможный разлом в Барьере, который способен полностью де-стабилизировать преграду между нашим миром и Внешней тьмой. Если Нулевой разлом будет открыт, он превратится в трещину, которая начнёт распространяться по всему Барьеру, ослабляя его целиком.

До сегодняшнего дня Нулевой разлом являлся лишь гипотезой. Существование подобных уязвимостей в Барьере было предсказано аналитиками Ordo Veritatis, но это явление никогда не наблюдалось. Если эзотеррористы нашли потенциальный Нулевой разлом, его нужно исследовать и обезопасить.

Памятка по созданию Города

- Выберите тип Города.
- Нарисуйте набросок карты Города и отметьте важные места.
- Попросите каждого описать по сцене из жизни Города, чтобы создать атмосферу.
- Попросите каждого игрока, взявшего роль местного жителя, описать событие или воспоминание, которое он делит с персонажем другого игрока.
- Населите Город общественными деятелями и другими важными фигурами, используя список значимых личностей (стр. 51). Определите, с кем из них сложились контакты у персонажей игроков из Города.
- Определите доступные аспекты **знания Города**.
- Согласуйте детали и удостоверьтесь, что все достаточно ознакомлены с Городом.

Задание

С персонажами из Ordo связывается господин Верити и сообщает, что их назначают

на длительное задание. Они немедленно должны отправиться в Город и организовать там опорный пункт. Если у них есть зависящие от них близкие родственники, они прибудут позже, после организации прикрытия опорного пункта, когда место можно будет считать безопасным. Персонажи должны:

- расследовать события, потенциально связанные с телефонным звонком Скульптора, и заняться поиском следов активности эзотеррора;
- завербовать одного или нескольких местных агентов, обладающих экспертными знаниями о Городе;
- организовать в Городе станцию наблюдения под подходящим прикрытием;
- наблюдать за Городом, расследовать подозрительные события, составить карту подозреваемых путём обнаружения известных и потенциальных агентов эзотеррора;
- защищать целостность Барьера и пресечь попытки сломать его.

Создание опорного пункта

Город придумывают местные жители, опорный пункт же отдаётся на откуп агентам Ordo Veritatis. Однако это не значит, что местные не могут делиться своими идеями и предложениями. Опорный пункт будет служить базой для героев на протяжении всей кампании. Здесь персонажи игроков могут собираться, строить планы, а также сюда они будут отступать, если дела пойдут плохо. Если бы кампания являлась телевизионным сериалом,

опорный пункт был бы центральной съёмочной площадкой. Там находится всё специальное оборудование, записи, заметки о Городе и прошлых расследованиях. На время выполнения миссии опорный пункт становится домом для персонажей игроков.

Опорный пункт можно продумать во время подготовительной встречи вместе с Гордом или во время первой игровой встречи.

Место расположения

Пусть игроки, персонажи которых прибывают в Город по заданию Ordo Veritatis, выберут место расположения опорного пункта на карте. Может это заброшенное здание на окраине Города? Склад на съезде с автомагистрали? Торговая точка в центре Города? Достаточно ли там места для прикрытия и оборудования Ordo Veritatis, или персонажам придётся проявить смекалку (к примеру, выкопать подземный бункер или организовать секретный проход между открытой для публики и скрытой частями опорного пункта)? Где живут персонажи по прибытии в Город? Вначале им придётся поселиться в мотеле или снимать какое-то жильё. Они здесь надолго. Предполагают ли они снимать жильё в дальнейшем, купят ли его или поселятся в одном из помещений опорного пункта? Уделите особое внимание персонажам Ordo Veritatis с семьями, поскольку их близкие непременно придут в Город.

Общее описание

Описание опорного пункта и его прикрытия возлагается на игроков. Предложите каждому из них обрисовать один аспект опорного пункта. Что бросается в глаза клиентам, когда они заходят в первый раз? Чем тут пахнет? Помещение завалено барахлом, или здесь царит идеальный порядок? Насколько здесьлюдно? Каким образом персонажи попадают в секретную часть здания? Есть ли потайная дверь? Имеется ли скрытый электронный замок? А что насчёт камер наблюдения?

Пройдитесь по кругу один или два раза, не более. Игроки должны составить впечатление об этом месте, а не расписать всё до последней детали.

Прикрытие

Опорному пункту нужно прикрытие. В других местах агенты ордена могли использовать множество разнообразных прикрытий, выдавая себя за полицию штата, агентов ФБР или служащих международной корпорации, но здесь нужно быть осторожней. Прикрытие опорного пункта, с одной стороны, должно быть достаточно незаметным, чтобы не привлекать внимание ячейки эзотеррористов, а с другой, — обеспечивать агентам необходимую свободу действий. Собственный небольшой бизнес подходит для этого идеально. Вы можете воспользоваться одним из перечисленных ниже решений.

- **Автозаправка или гараж:** позволяет персонажам следить за тем, кто приезжает в Город или покидает его.
- **Бар или ресторан:** отличное место для сбора информации, а позднее время закрытия даёт персонажам предлог бродить по Городу ночью.
- **Врачебная или ветеринарная практика:** даёт возможность получать информацию о странных ранениях и заболеваниях. Кроме того, обеспечивает персонажам некоторый авторитет среди горожан.
- **Доставка еды на вынос:** даёт персонажам предлог быть где угодно в Городе в любое время. Даже безумцы, разрушающие реальность, заказывают пищу.
- **ОТЕЛЬ или туристический аттракцион:** обеспечивает персонажам жильё и позволяет им вести наблюдение за клиентами (которые могут оказаться эзотеррористами или их потенциальными целями).
- **Служба водопроводчиков, электриков, строителей:** может быть использована для получения доступа к личному жилью

CASIE

Программа CASIE является очень полезным инструментом опорного пункта. По сути, CASIE — база данных для отслеживания подозреваемых в эзотерроре и определения связей между ними. Алгоритмы CASIE могут работать с широким спектром данных: биографии, медицинские записи, отчёты о денежных операциях, биометрические данные и т.д. Программа поддерживает распознавание голоса и может отслеживать местные СМИ по ключевым словам. Кроме того, она способна собирать и анализировать информацию, поступающую с устройств скрытого наблюдения, которые устанавливают агенты.

CASIE нельзя назвать безупречной: 75% результатов, которые выдаёт программа, — бесполезная информация. Местный житель

и для сбора информации о подозреваемых в эзотерроре.

Персонажи должны решить, какое дело станет прикрытием для опорного пункта, дать ему название и определить, какую функцию возьмёт на себя каждый из них. В случае необходимости персонажи игроков из Города могут быть «наняты на работу» в ходе игры.

Орден будет финансировать прикрытия, так что бизнесу необязательно быть прибыльным. Однако персонажам придётся уделять довольно много времени на поддержание прикрытия. Всё это происходит за кадром, если их повседневная работа не ведёт к сверхъестественному расследованию. Бизнес в маленьком городке неизбежно обзаводится постоянными клиентами и знакомыми, поэтому ведущему стоит выделить несколько своих персонажей на эти роли. Постоянные клиенты могут служить источниками слухов и сюжетных зацепок.

может быть помечен как подозреваемый, потому что в шесть лет ходил в ту же школу, что и известный эзотеррорист. Также программа с некоторой вероятностью свяжет отчёт о денежных операциях подозреваемого с недавним убийством просто потому, что жертва регулярно совершала покупки в том же торговом центре. Тем не менее, непрерывный статистический и эвристический анализ иногда проливают свет на разрешение загадки.

CASIE вписана в игру для предоставления сюжетной информации или обеспечения новых зацепок, если игроки застревают на одном месте. Когда программа отмечает что-то как выбивающееся из нормы, героям стоит это проверить, даже если нет очевидной связи с их основным расследованием.

Активы опорного пункта

Цель прикрытия — спрятать от посторонних глаз ключевые объекты, которые используются агентами во время расследований. Работы по их установке производятся на этапе создания опорного пункта под видом капитального ремонта и доставки стройматериалов.

В результате этой кропотливой работы опорный пункт будет располагать следующими активами:

- компьютерное оборудование, включая специализированное программное обеспечение CASIE (Case Analysis Schematic Interpretation Engine)¹;
- укреплённая аварийная комната;
- арсенал с Особыми средствами уничтожения (ОСУ, см. книгу «Эзотеррористы»), а также необходимыми инструментами

[1] На жаргоне оперативников Ордена эту программу называют просто Кейси.

и оборудованием;

- медицинский пункт, позволяющий избежать посещения местных врачей, которые наверняка начнут задавать неудобные вопросы о ранениях, полученных на задании;
- лаборатории для анализа улик;
- комнаты предварительного заключения.

Опорный пункт также оборудован

системами безопасности для предотвращения доступа посторонних лиц:

- армированные двери и окна;
- скрытые входы;
- камеры наблюдения;
- высокотехнологичная сигнализация и датчики проникновения;
- электронные замки.



Развитие опорного пункта

Не все опорные пункты одинаковы. Герои из Ordo Veritatis могут вкладывать пункты опыта, чтобы усовершенствовать средства, которыми они располагают. В процессе игры персонажи (с одобрения ведущего) могут произвести дальнейшие улучшения. Три пункта опыта обеспечат одно из следующих улучшений:

- **усовершенствованная лаборатория:** позволяет каждому персонажу восстановить 1 пункт из запаса прикладных способностей один раз за игровую встречу;
- **улучшенные меры безопасности:** снижает вероятность успешной попытки проникновения в опорный пункт посторонних;
- **усовершенствованный арсенал:** позволяет каждому персонажу восстановить запас

Памятка по созданию опорного пункта

- Решить, где в Городе расположен опорный пункт.
- Выбрать прикрытие для опорного пункта.
- Выбрать роль в прикрытии для каждого персонажа игрока из Ordo Veritatis.
- Описать активы, которыми располагают персонажи на базе опорного пункта.
- Выбрать возможные усовершенствования активов опорного пункта.

предусмотрительности или стрельбы один раз за игровую встречу;

- **расширенные архивы:** позволяет каждому персонажу восстановить 1 пункт запаса академических способностей один раз за игровую встречу.



Этот город ест людей

Для игры в «Зону ответственности» лучше всего подойдёт формат телевизионного сериала, где каждая игровая встреча соответствует новой серии. Часть из них почти не связана с «основным» сюжетом и представляет собой типичную историю с «монстром недели»: некая сущность пробирается в Город через брешь в Барьере и начинает пожирать людей. Задача персонажей — выследить её, устранить угрозу и по возможности вернуть жизнь Города в нормальное русло.

Остальные серии развивают главную сюжетную линию фильма, в которой фигурирует тайная ячейка эзотеррористов. Собирая фрагмент за фрагментом, раскрывая одну тайну за другой, персонажи приближаются к разгадке. Они составляют список подозреваемых, вычисляют, кем является враг и как он работает, и нащупывают цель, к которой стремятся эзотеррористы.

От серии к серии история развивается и движется к своему финалу — кульминации и развязке. Барьер разрушается, Внешняя тьма вторгается в Город, и если персонажам не удастся остановить эзотеррористов, конец света начнётся здесь и сейчас.

Загадки и тайны

Вместо описания нескольких игровых сценариев дополнение «Зона ответственности» предоставляет ведущему набор инструментов для создания собственных историй. Предложенная структура повествования

используется в большинстве современных сериалов. Периодически появляется «монстр недели», который создаёт проблемы и должен быть уничтожен. Главная сюжетная линия развивается понемногу каждую серию. Схема игровой встречи выглядит примерно так, как описано ниже.

1 Размеренная жизнь Города нарушена.

Некая сверхъестественная тварь нападает на кого-то в Городе. Убийство или загадочное исчезновение прекрасно подходит на роль события, с которого начнётся расследование. Стоит обратить внимание и на менее явные зацепки: герои могут заметить подозрительного незнакомца, прибывшего в Город, либо получить подсказку от информатора. Возможно, на первый взгляд, у происшествия нет никакой сверхъестественной подоплёки, однако оно должно быть достаточно подозрительным, чтобы привлечь внимание агентов Ордена. Независимо от того, как именно персонажи получили информацию об опасности, они понимают, что должны с ней разобраться.

2 **Вопросов становится всё больше.** Персонажи начинают своё расследование, они находят улики, раскрывают новые обстоятельства дела благодаря персонажам ведущего, но суть опасности и причина происшествия остаются скрытыми. На этом этапе, как правило, героям приходится преодолеть несколько препятствий

Происшествия

- **Безумие:** кто-то из горожан сходит с ума (или доведён до безумия). Как вариант, скрытое безумие становится явным.
- **Загадочная находка:** что-то ставит под вопрос историю или статус Города. Например, оказывается, что каждый дом в Городе напичкан устройствами электронного наблюдения, либо что Город построен всего несколько лет назад, и здания искусственно состарены.
- **Зловещие сны:** персонажам игроков или ведущего снятся запутанные или пророческие сны.
- **Изуродованные животные:** обнаружены доказательства странных экспериментов или нападения неизвестных существ.
- **Исчезновение:** один из жителей Города пропал. Он мёртв? Похищен? В бегах?
- **Кардинальная смена обстоятельств:** финансовый крах или испорченная репутация важного горожанина в результате неожиданного открытия.
- **Поджог:** важное здание (возможно, опорный пункт) уничтожено или повреждено.
- **Резкое изменение характера:** один

из известных персонажей ведущего начинает странно себя вести, либо же он предстаёт в очень неожиданной и странной для него ситуации.

- **Скелет в шкафу:** что-то, что кажется абсолютно нормальным (счастливая семья, охотничий клуб, детский сад, ферма), скрывает нечто жуткое, извращённое или чудовищное.
- **Стихийное бедствие:** спокойная жизнь Города нарушена стихийным бедствием, например, пожаром, бурей или наводнением.
- **Странности за Городом:** появление чужаков, жутких животных и даже чудовищ.
- **Тайна раскрыта:** всплывает нелицеприятная правда о чём-то или о ком-то: скелеты в шкафу, преступления прошлого, обман.
- **Убийство:** в Городе происходит жестокое убийство или смерть при странных обстоятельствах. Если хотите усилить впечатление, сделайте одного из персонажей ведущего серийным убийцей.
- **Чужак:** кто-то важный (агент ФБР, богатый инвестор, агент по внутренним расследованиям Ordo Veritatis, знаменитость) прибывает в Город.

(к примеру, стражей правопорядка или сопротивление персонажей ведущего), используя своё прикрытие или специализированные навыки. Возможно, они найдут множество ложных зацепок, которые отбросят в ходе расследования.

- 3 **Угроза наносит новый удар.** Происходит новое убийство, новое происшествие. На этот раз жертвой может стать близкий союзник персонажей игроков, либо жертва кажется выбранной случайно, пока

герои не обнаружат скрытую связь. Второе нападение усиливает страх и обычно более кроваво и ужасно, чем первое.

- 4 **Путь становится ясен.** Расследование второго нападения предоставляет улику, ведущую к следующей части истории. Игроки могут думать, что понимают, что происходит. Возможно, второе происшествие объяснит жуткие и странные обстоятельства первого инцидента, которые раньше только тормозили расследование.

- 5 **Сюжетный поворот.** Происходит что-то, изменяющее ход расследования. Герои могут обнаружить новую информацию, заставляющую их усомниться в предыдущих выводах, их основной подозреваемый может быть найден мёртвым, или обнаружится, что агентами манипулируют.
- 6 **Правда раскрыта.** Персонажи разбираются, что же действительно происходит: всё ещё хуже, чем они думали.
- 7 **Встреча с ужасом.** Персонажи встречаются с угрозой лицом к лицу и устраняют её путём уничтожения, изгнания или предотвращения повторения инцидентов каким-либо другим способом.
- 8 **Жизнь Города возвращается в «нормальное» русло.** Восстанавливается статус-кво. Кажется, что всё так, как было до начала расследования, но персонажи узнали что-то о тёмных делах, творящихся в Городе.

Кроме того, в эту схему могут быть вплетены события двух других типов. Во-первых, плавающие события, которые не привязаны к конкретной сцене и появляются в истории, если ведущий видит в них необходимость. На роль таких событий прекрасно подходят сцены реакции антагонистов и встречи с эксцентричными персонажами Города. Во-вторых, это события сюжетных линий, которые относятся к заговору эзотеррористов, обосновавшихся в Городе

Далеко не все подключения будут в точности соответствовать описанной схеме. Путайте следы, чтобы замедлить темп, или используйте сюжетные повороты, чтобы его ускорить.

Сценарий может включать в себя сюжетные линии второго плана, которые не имеют

отношения к основной истории. Такой сюжет может разворачиваться вокруг опорного пункта, его прикрытия или личной жизни одного из персонажей игроков. Например, если опорный пункт находится под прикрытием ресторана, визит инспектора из санитарной службы или шумная свадьба могут отвлечь героев от расследования, поскольку им придётся поддерживать прикрытия, а не гоняться за злодеями.

Чем глубже персонажи вовлечены в дела Города, тем больше в истории появляется сцен, построенных на взаимодействии с их личными контактами и союзниками.

Сюжетные линии

Сюжет кампании «Зона ответственности» разворачивается вокруг стремления загадочной группы эзотеррористов разрушить Барьер и попыток персонажей игроков остановить их. Как именно злодеи планируют достичь своих целей, кто они такие, и что произойдёт, если Барьер будет повреждён? На протяжении всей кампании герои будут искать ответы на эти вопросы. Каждая игровая сессия должна продвигать сюжет вперёд. Поэтому сюжетные линии делятся на три типа: сюжетные линии эзотеррористов, персонажей игроков, и, наконец, их конфронтация.

Враг

Инструктаж Ordo Veritatis (стр. 13) говорит о факте присутствия эзотеррористов в городе. Но выбирать, кто является эзотеррористом до начала игры, совершенно не обязательно. У вас могут быть подозреваемые, но не стоит себя ограничивать. Обратите внимание на персонажей ведущего, которые в процессе игры взаимодействуют с игроками

Пункты из запаса команды

Каждый агент в команде получает доступ к общему запасу пунктов определённых способностей. Игроки могут тратить эти пункты точно так же, как если бы они находились в запасе их персонажей. Однако после траты эти пункты уже не восстанавливаются. Если по окончании сцены часть пунктов осталось неиспользованной, они сгорают. Это правило не является обязательным. Оно может быть использовано в любой редакции правил СЫЩИКА.

наиболее интересным образом. Если все игроки недолюбливают определённого персонажа, он становится первым кандидатом на повышение до злодея. Также неплохим ходом будет неожиданное предательство.

Идеи для создания ячеек эзотерристов можно почерпнуть на странице 85.

Диаграммы подозреваемых

Личности членов ячейки эзотерристов — основная загадка для игроков. Любой житель города может оказаться злодеем. Посоветуйте игрокам завести личное дело на каждого из подозреваемых. К примеру, на ранних стадиях расследования вы можете предоставить героям информацию о том, что в ячейке эзотерристов числятся шесть человек, и один из них использует позывной «Механик». Персонажи теперь могут нарисовать диаграмму с пятью пустыми прямоугольниками, и одним — с пометкой «Механик». Герои наверняка попытаются вычислить значение этой клички. Относится ли она к роду деятельности эзотерриста, его роли в группе, отношению к колдовству, или это всего лишь шутка или ошибка перевода?

Предоставьте игрокам возможность выстроить структуру расследования, даже если вы не знаете заранее всех её деталей. На ранних этапах персонажи должны получить точку отсчёта, цепочку улик, по которой можно идти. Если они подозревают, что, скажем, Гарри Стовер (стр. 71) — эзотеррист, то к чему это ведёт? В сторонниках Гарри числятся Лори Уилсон (местный бизнесмен, как и Гарри), Марвин Селлерс (офицер полиции, который регулярно заходит в магазин Стовера) и Малькольм Чемберс (владелец местной газеты; сообщения Стовера регулярно печатают в колонке писем читателей), а также члены его семьи, постоянные клиенты и друзья, которых вы для него придумаете. Любой из этих его знакомых может быть членом ячейки. Всех нужно проверить и либо вычеркнуть из списка подозреваемых, либо добавить в этот список и диаграмму подозреваемых.

Когда игроки заполняют определённую часть диаграммы подозреваемых, им выдаётся командный запас (см. вставку) для проведения операций любого рода (наблюдение, проникновение или старое доброе ультра-насилие) против личностей, находящихся в этой части диаграммы. Как правило, команда получает 2 пункта любой общей способности или способностях за каждую отмеченную на диаграмме связь с целью. Добавьте 1 пункт, если в результате траты пунктов в межличностном взаимодействии был предложен интересный подход или хорошая стратегия (к примеру, при помощи **флирта** было обнаружено, что цели нравятся рыжеволосые женщины, **полицейский жаргон** подсказал, что цель находится под давлением судьи-реформиста и так далее). Вы можете изменять это число, но обычно чем выше приоритет

Диаграммы подозреваемых как раздаточный материал

Физическое воплощение диаграммы подозреваемых может стать мощным инструментом для создания игр по «Зоне ответственности». Если еженедельно добавлять всё новые элементы, то становится гораздо проще отследить развитие сюжета, когда вся схема вырисовывается перед глазами. Такая диаграмма послужит напоминанием о прошлых встречах и предложит новые направления для движения. Вы можете использовать большой лист бумаги или табличку, но в праве придумать что-то более изощрённое. Например, доску, на которую будет нанесена информация, если у вас есть, где её хранить между игровыми встречами. В этом случае вам потребуется клейкая лента, булавки и нитки, чтобы отмечать связи между подозреваемыми.

При подготовке к каждой сессии найдите в своей личной коллекции или в Интернете фотографии людей, которые будут играть роль участников заговора.

цели, тем больше дополнительных пунктов можно получить за каждую связь.

Большинство ячеек эзотеррористов придерживается иерархической структуры, в которой менее надёжные, недавно принятые в организацию агенты находятся внизу иерархической лестницы и связываются с лидером через более надёжных участников заговора. У некоторых ячеек один лидер, другие — управляются группой эзотеррористов. Используйте диаграммы подозреваемых для создания структуры расследования. Связи между предполагаемыми членами ячейки становятся цепочкой следов, по которой могут пройти персонажи. Оставьте лидеров ячеек

Хорошим ходом будет использование фотографий известных актёров. Узнаваемый артист поможет игрокам принять его в определённой роли. К примеру, фотографии Кристофера Ли и Рея Винстона вызовут совершенно разные ассоциации.

С другой стороны, знакомые лица порой вызывают ощущение нереальности происходящего. Это может вдохновить игроков на шутки и замечания, которые способны испортить даже самую драматичную сцену. Абсолютно незнакомые лица вызывают ощущение документального реализма. Этот эффект можно усилить при применении графических редакторов. Используйте программы для обработки изображений, чтобы сделать фотографии черно-белыми, нарушить контраст, убрать фокус, добавьте фильтры, чтобы создать эффект видеосъемки. Обычные люди на заднем плане фотографий выглядят как объекты скрытого наблюдения, если их изображение увеличить. Неудачные снимки, которые обычно отбрасывают, для ваших целей идеальны.

для последних встреч кампании.

Решите, каким образом эзотеррористы координируют свою работу. Встречаются ли они регулярно под прикрытием игры в покер или церковного собрания или просто собираются в каком-то тайном храме, посвящённом древнему божеству? Говорят ли они по телефону в открытую, используют ли шифры или пытаются общаться только лично, и только когда уверены, что их не подслушивают? Используют ли они мистические способы общения? Перехват телефонных разговоров противника — одна из важнейших целей в расследованиях Ordo Veritatis. Как только сыщики обнаружат эзотеррориста, напомните

им о необходимости установки скрытых систем слежения и прослушивания.

Реакции антагонистов

Поставьте себя на место злодеев. Эзотеррористы фанатичны, но не глупы. Они знают, что штопферы — агенты Ordo Veritatis — ведут за ними охоту. Злодеи не теряют бдительности и в присутствии тех, кто не вовлечён в их борьбу, но, с некоторой вероятностью, помешает их планам: служащих полиции, журналистов или просто слишком любопытных людей, которые могут стать свидетелями их деятельности. Их «Великое дело» требует строгой дисциплины и жертв, но они верят, что подобные средства неизбежны и необходимы для достижения цели. И никто не смеет встать у них на пути.

Когда вы будете создавать персонажей-эзотеррористов, старайтесь сделать их не менее находчивыми, решительными и непредсказуемыми, чем персонажи игроков. Но вместе с тем наделите их возможностью совершать ошибки. Ничто так не раздражает, как всеведущие злодеи, которые всегда опережают героев на несколько десятков шагов. Город может казаться обыкновенным, но он является полем битвы в скрытой войне двух тайных организаций.

Интенсивность и смертоносность реакций эзотеррористов на действия детективов должна возрастать в ходе игры. Если враг отстреливается или отправляет за детективами демонов-убийц, герои на правильном пути. На ранних этапах игры реакции антагонистов должны быть сдержанными: саботаж, угрозы, уничтожение улики, контршпионаж. Подлинные кошмары поберегите на потом.

В самом начале кампании эзотеррористы

не знают, кто является агентом Ордена. Как и персонажи игроков, они вынуждены действовать вслепую. Внимательно следите за тем, что известно противнику. Как только злодеи узнают, кем являются герои, ставки в этой игре резко возрастут, поскольку у врага появится возможность для прямого нападения.

Реакции ячеейки

Эзотеррористы не сидят без дела в ожидании прихода штопферов. На каждое действие персонажей у них найдётся свой коварный план. Их реакции делятся на три категории: **защитные, агрессивные и сверхъестественные** — именно в таком порядке интенсивности. Когда герои всерьёз продвигаются в текущем расследовании (или сюжете кампании в целом), просмотрите список возможных ответных действий противника и выберите подходящий. После этого вычеркните этот вариант, чтобы избежать повторений.

Защитные реакции

- **Уничтожение улики:** эзотеррористы делают всё возможное, чтобы скрыть свидетельства своей деятельности. Подшивка местной газеты, записи в городском архиве или другие важные улики, — одним словом, всё, что может вывести персонажей на их след. К примеру, герои прибывают в Город как раз в тот момент, когда в помещении архива вспыхивает пожар. Или же они находят место проведения ритуала, но за ночь до этого кто-то обработал его едкими химикатами, и взять на анализ уже нечего.
- **Заткнуть рот:** после угроз эзотеррористов свидетели замолкают и не идут на контакт. Это может быть как угроза прямо

физической расправы над свидетелем или его близкими, так и более тонкое давление, если эзотеррористы располагают такими возможностями: «Хоть слово им пикнешь, и в городе для тебя работы больше не будет...»

- **Наблюдение за агентами:** эзотеррористы шпионят за героями, пытаются узнать о них как можно больше. Они будут использовать собственных агентов, пешек (офицеров полиции, местных информаторов) или оккультные методы (одержимые животные, магия прорицания). Персонажи могут заметить шпионов и отследить их до ячейки эзотеррористов.
- **Залечь на дно:** эзотеррористы затишают и временно прекращают любые действия в надежде на то, что детективы прекратят поиски. В течении нескольких недель ячейка избегает любых оккультных действий, которые могут привлечь внимание. Такая тактика может вызвать беспокойство внутри ячейки, поскольку более активные эзотеррористы будут раздражены вынужденным бездействием.
- **Ложный след:** эзотеррористы пытаются пустить героев по ложному следу. Они сфабрикуют доказательства либо же найдут «козла отпущения», на которого можно повесить вину за последние ужасные события в Городе. Даже если этого недостаточно, чтобы обмануть сыщиков, представители полиции или ФБР могут клюнуть на эту уловку. Такая тактика используется для того, чтобы лишить героев поддержки официальных властей.
- **Провокация:** враг распространяет по различным каналам слухи о загадочных событиях или оккультной активности. Каждый

упоминает определённое место неподалёку от города. Эти слухи созданы для того, чтобы заманить туда штопферов. Эзотеррористы станут внимательно наблюдать за тем, кто именно отправится проверить это место, в надежде на то, что именно так персонажи выдадут себя.

- **Сторонний специалист:** ячейка запрашивает поддержку в сети эзотеррористов, приглашая специалиста. Этот профессионал может быть убийцей, колдуном, экспертом по технике, представителем официальных властей или даже сущностью из Внешней тьмы. Он прибывает в город под псевдонимом и втайне вступает в контакт с ячейкой. По сути, в этой серии появится злодей — приглашённая звезда.
- **Западня:** эзотеррористы готовят ловушку для сыщиков. К примеру, на месте проведения ритуала в засаде ожидает снайпер. Или жертва похищения оказывается подсадной уткой. Или персонажей на месте преступления застаёт полиция и выдвигает им обвинения.
- **Пожертвовать малым:** иногда ящерице приходится отбрасывать хвост, чтобы спасти жизнь. Эзотеррористы жертвуют частью ячейки, чтобы уберечь остальное. Они подстраивают ситуацию, в которой позволяют сыщикам захватить нескольких членов ячейки низшего ранга. Эти жертвы могут быть убиты по время перестрелки с героями или предварительно заражены сущностью из Внешней тьмы, например, гнездовиком (стр. 93), которая устранит их, если они заговорят. Как вариант, ячейка специально скрывала от этих несчастных информацию, чтобы они не знали и не могли выдать истинные цели организации.

Агрессивные реакции

- **Подкуп:** ячейка предлагает персонажу игрока, являющемуся местным жителем, что-то очень желаемое. Деньги — это слишком просто. Эзотеррористы, скорее всего, попытаются сыграть на амбициях или личных нуждах персонажа. Девушка, которую ты всегда желал? Лечение для умирающих родителей? Уважение всего Города? Всё, что захочешь, если пообещаешь больше не задавать лишних вопросов.
- **Диверсия:** перерезанные тормоза, утечки газа, электрические замыкания, упавшие деревья... Вероятно, это всего лишь совпадения. Но любое из этих происшествий может быть результатом диверсии. На этом этапе эзотеррористы действуют скрытно, не желая привлекать внимания сыщиков, поэтому определить истинную причину «несчастливого случая» непросто (требует траты пунктов), но эта информация станет новой уликой в расследовании.
- **Угрозы:** эзотеррористы стремятся запугать сыщиков, угрожая им физической расправой или чем-то подобным. Такая тактика обычно используется против персонажей игроков, являющихся местными в Городе, поскольку эзотеррористы знают, что агентов Ordo Veritas не так просто запугать.
- **Прослушка:** ячейка стремится получить доступ к каналам связи, которые используют агенты. Обычные телефонные разговоры и бумажную почту в маленьком городке перехватить достаточно просто. Прослушка сотовых телефонов или наблюдение за трафиком Интернета куда сложнее, но не за пределами возможностей местной ячейки. Кроме того, эзотеррористы могут прибегнуть к помощи



своей организации или оккультным методам наблюдения. Последним аккордом будет установка жучков и камер наблюдения в домах агентов или их опорном пункте.

- **Проникновение со взломом:** ячейка посылает приезжего специалиста либо агента, которого они могут себе позволить потерять, либо просто нанятого преступника с целью проникновения на территорию опорного пункта и похищения записей, оружия или других инструментов. Если сыщики получают неопровержимые доказательства действий эзотеррористов, такие как ритуальные предметы или останки потустороннего существа, эти улики станут приоритетными для похищения. Такая реакция может идти в комбинации с прослушкой или диверсией.

- **Запугать близких:** как только эзотеррористы установят личности сыщиков, они с лёгкостью смогут определить, кто является их факторами самообладания и сделать этих людей целью угроз или сверхъестественных атак. Персонажам дают понять, что они могут остановить это, если бросят расследование.
- **Информационная война:** целью эзотеррористов становится репутация персонажей в Городе. Их имена стремятся очернить при помощи слухов и ложных обвинений. В маленьком городке, где все друга друга знают, сплетни об изменах, наркотической зависимости или тёмном прошлом могут всерьёз испортить жизнь человеку. На него будут косо смотреть



на улице, а общение с местными станет очень непростой задачей. Настройте Город против героев.

- **Вербовка:** похоже на подкуп, но вместо обычных наград, персонажа игрока, являющегося местным жителем, приглашают стать участником заговора эзотеррористов. Это предложение может быть подлинным, если эзотеррористы верят, что герой склонен к тому, чтобы поменять сторону. Также это может быть ловушкой: героя попытаются убить или использовать как источник дезинформации для Ordo Veritatis.
- **Поджог:** эзотеррористы сжигают опорный пункт или жильё персонажей. В зависимости от темпа кампании, это может быть скрытым (*«Наверное, проводка сгорела, всё-таки старое здание»*) или открытым (*«Вы сидите в опорном пункте, как вдруг кто-то бросает через дверь бутылку зажигательной смеси»*) нападением.
- **Физическое устранение:** на этом этапе эзотеррористы бросают все попытки остаться незамеченными и отправляют несколько вооружённых головорезов, чтобы устранить сыщиков. Злодеи заметут следы позже. Сейчас основным приоритетом является физическое устранение агентов Ordo Veritatis и союзников из числа местных жителей.

Сверхъестественные реакции

- **Пристанище кошмаров:** эзотеррористы устанавливают возле или внутри опорного пункта Пристанище кошмаров — отвратительную статуэтку, изготовленную из смолы, заражённого спорыньей зерна,

спинномозговой жидкости кошки и костей руки старухи. Этот предмет воздействует на сны находящихся рядом людей, вызывая дурные сны. Пока Пристанище кошмаров существует, персонажи игроков под его воздействием не могут восстанавливать запас **самообладания**.

- **Скрытая сущность из Внешней тьмы:** эзотерристы вызывают сущность из Внешней тьмы, чтобы шпионить за сыщиками или доставлять им неприятности. Эти твари не представляют физической опасности, но могут негативно влиять на расследование или доставлять проблемы агентам Ordo Veritatis и их союзникам. На роль такого монстра отлично подойдёт отстукивающий смерть, сноходец, кровопускатель, мужчина из бара или же каратель (каждый из них подробно описан в «Книге Неизбывного ужаса»). Эзотерристы могут даже призвать ведьму сна, если желают устранить персонажей тихо и без следов.
- **Пристанище бед:** пристанища несчастий изготавливаются из грязи, веток, птичьих костей, порванных лотерейных билетов и зарубцевавшейся кожи. Они искажают вероятности на подконтрольной территории, вызывая неудачи и приводя к страданиям. Эзотерристы прячут такие статуэтки возле опорного пункта или среди имущества персонажа. Пока этот предмет активен, 1 на кубике при проверке общих способностей приводит к катастрофическому провалу и подвергает персонажа опасности. Например, 1 при проверке **стрельбы** означает, что персонаж попадает в союзника, а при проверке **слежки** говорит о том, что противник заметит персонажа в самый неподходящий момент.

- **Одержимость сущностью из Внешней тьмы:** один из близких контактов персонажа (или даже его фактор самообладания) одержим или заменён призванной сущностью. Личинка безумия, сестрёнка, копия, сияние, гнездовик или жилец — каждая из этих сущностей способна вызвать изменения в поведении своих жертв. Эта тварь не проявляет себя сразу, но пытается тайно навредить расследованию или втереться в доверие к сыщикам. По возможности, эта сущность устраняет героев по одному, порой даже мигрируя от хозяина к хозяину.
- **Пристанище смерти:** пристанища смерти чрезвычайно опасны. Изготовление такого предмета требует редких компонентов, например, сохранённого в янтаре человеческого зародыша или черепа суматранской колючей крысы. Эти артефакты жаждут смерти и не будут удовлетворены, пока рядом кто-нибудь не умрёт. Пристанище смерти работает так же, как и Пристанище бед, но увеличивает вероятность смертельных ранений. Если кто-то получает ранение, находясь возле Пристанища смерти, и при проверке урона получает 4, 5 или 6, бросьте кубик ещё раз и добавьте получившееся значение к результату. Продолжайте бросать кубик, пока не выпадет 1, 2 или 3, либо кто-то не умрёт рядом с артефактом.
- **Явная сущность из Внешней тьмы:** многие сущности из мира Неизбывного ужаса являются дикими, деструктивными чудовищами. Ячейка эзотерристов не будет настолько обострять конфликт, пока её планы не созреют достаточно, чтобы можно было не опасаться привлечения внимания

нападениями чудовищ. Потенциальными «наёмниками» из «Книги Неизбывного ужаса» могут стать группы кровавых трупов, рогатый дух или топящий (если Город расположен близко к воде), потрошитель, овваши, демон из останков или пыточные клещи. Из живодёров (стр. 94) получают неплохие убийцы.

Обыкновенные ужасы

Одной из сильных сторон «Зоны ответственности» является возможность ваших злодеев развиваться со временем. Зачастую в ролевых играх оппонент не успевает и пяти слов сказать до того, как какой-нибудь воинственный персонаж начнёт по нему стрелять. Здесь же герой живёт в том же Городе, что и враг. Хотя бы часть ячейки эзотеррористов должна быть введена в игру в роли обычных горожан до того, как её раскроют.

Вы можете таким образом создавать шоковые ситуации (*«внезапно ваша бабушка наставил на вас пистолет»*) или нагнетать ужас (*«о, дорогой, забыла сказать, — наша старушка-соседка была так добра, что согласилась погулять с детьми в парке, пока я готовлю ужин»*). Эту тактику также можно использовать для раскрытия ячейки эзотеррористов.

Другие злодеи

Не все злодеи в кампании обязаны быть частью ячейки эзотеррористов. Монстр недели, выживший в ходе предыдущей игровой встречи, может вернуться. Также подойдут обыкновенные злодеи. Например, застройщик, желающий снести половину Города (включая опорный пункт) и построить торговые ряды, является серьёзной угрозой, но методы борьбы с ним будут совершенно иными.

Что заставляет человека отринуть рациональность и мораль и принять безумие Внешней тьмы? Ознакомьтесь ещё раз с информацией о различных эзотеррористах и «Значимых личностях» и подумайте, как они ведут себя на публике.

Персональные сюжетные линии

На протяжении кампании «Зона ответственности» сыщики должны пройти через эмоциональные испытания в процессе развития персональных сюжетных линий. Большинство сериалов используют этот приём для постепенного раскрытия образов персонажей. Вы знаете эту формулу, даже если особо о ней не задумывались. Пока вся команда разбирается с «монстром недели», некая проблема лично затрагивает жизнь одного или двоих персонажей. Персональная история добавляет очередному препятствию эмоциональную окраску. С развитием сюжета новые персональные истории дополняют те, что были в прошлом, и зрителю открываются прочные связи между отдельными эпизодами.

Некоторые игроки предпочитают брать роли архетипических персонажей, не меняющихся на протяжении кампании. Хладнокровный профессионал Ordo Veritatis, прибывший в Город во время первой игровой встречи, может оставаться таким же сдержанным и отстранённым на протяжении всей кампании. Местный герой, офицер полиции с безупречной репутацией будет верен этому образу. Ситуации, способные пробудить в них тёмную сторону, станут истинным испытанием для таких персонажей. Сумеют ли они достичь цели и сохранить себя?

Некоторым игрокам хочется, чтобы на долю их персонажей выпали испытания, которые могут их изменить. У героев есть цели или неразрешённые конфликты, которые, с некоторой вероятностью, изменят персонажа каким-либо образом. Местный житель может быть втянут в тайную жизнь Ordo Veritatis, потеря семьи при нападении какого-нибудь монстра ожесточит его, и он вступит в Орден в качестве мстителя. Агент Ordo Veritatis, возможно, столкнётся с ситуацией морального выбора, когда он будет вынужден принять решение, что для него важнее: его близкие или долг перед Орденом.

Как создать персональную сюжетную линию

После начала игры, когда герои познакомятся с Городом и его обитателями, можете приступать к созданию персональных сюжетных линий для каждого из сыщиков. Попросите игроков предоставить вам зацепку для будущего сюжета, опираясь на этот план:

- короткая фраза, выражающая самую важную цель персонажа;
- короткая фраза, предлагающая вступительный сюжет для персонажа;
- ещё один сюжет, развивающий идею предыдущего;
- третий сюжет, вырастающий из двух вышеописанных.

Убедитесь, что игроки выбрали сильные, активные цели, которые заставят их идти в Город и выбивать двери. Цели персонажей игроков, являющихся местными жителями, обычно относятся к их семьям или прошлому; персонажи Ordo Veritatis чаще имеют абстрактные, отвлечённые цели, такие как искоренение магии или фанатичное служение своей организации.

Примеры целей

- **Найти мою потерянную сестру:** моя сестра исчезла в Городе, и мне нужно её найти.
- **Мсть!** Эзотеррорист по прозвищу Скульптор убил четырёх членов моей старой команды. Я знаю, что он связан с ячейкой в этом Городе. Я найду его и заставлю заплатить за содеянное.
- **Узнать собственное прошлое:** у меня были провалы в памяти с детства. Я связан с тайнами Города.
- **Покинуть Ordo Veritatis:** если не обращать внимания на прореху в Барьере, чудовищ и заговоры мерзких колдунов и сектантов, в этом Городе приятно жить. Я был в Ordo Veritatis слишком долго. Я своё отработал. Я хочу уйти на пенсию и жить здесь со своей семьёй. Но сначала нужно сделать мой Город безопасным.
- **Помириться с моей невестой:** мы были обручены, но что-то нас разлучило. Нужно восстановить наши отношения.

Придумывать сюжетные зацепки для сильных целей очень просто.

Найти мою потерянную сестру

- 1 Герой находит одну из её вещей в неожиданном месте.
- 2 Она возвращается домой, но на деле это какое-то существо, притворяющееся ею.
- 3 Улики указывают на то, что она эзотеррорист. Помогут ли ей герои или убьют её?

Мсть

- 1 Выжившему снится расправа над его друзьями; остальные игроки берут на себя роли убитых агентов Ordo Veritatis.

- 2 Эзотеррористы предпринимают тот же ритуал призыва, в результате которого были убиты друзья героя.
- 3 Герой встречает призрака одного из его друзей.

Узнать собственное прошлое

- 1 Персонаж страдает от провалов памяти. Вскоре выясняется, что иногда он говорит на неведомом языке.
- 2 Умирает эксцентричный двоюродный дедушка, и героя приглашают на оглашение завещания.

- 3 Персонаж узнаёт, что его готовят в качестве вместилища для могущественной сущности из Внешней тьмы.

Покинуть Ordo Veritatis

- 1 Семья героя прибывает в Город.
- 2 Бывший агент Ordo Veritatis, находящийся в бегах, обнаруживается в Городе и рассказывает, что из организации невозможно уйти по собственной воле.
- 3 Ordo Veritatis не принимает отставку.
- 4 Эзотеррористы предлагают семье героя защиту от предстоящей бури.



Помириться с моей невестой

- 1 На бывшую невесту героя нападает монстр Неизбывного ужаса.
- 2 Герой узнаёт, что семья его невесты связана с ячейкой эзотерристов.
- 3 Невеста начинает встречаться с кем-то другим.

Как вести персональные сюжетные линии

Выберите одну или две персональные сюжетные линии для грядущей игровой встречи. Это могут быть как сюжеты второго плана, так и непосредственно связанные с центральной линией повествования. В идеале вы вынудите героя выбирать между личными целями и общими целями команды.

Например, если речь идёт о примирении с невестой, то зацепку «невеста встречается с кем-то другим» можно вплести в основной сюжет, сделав её нового любовника эзотерристом, которого преследует команда. Девушка в опасности, но если предупредить её слишком рано, враг обо всём догадается и сумеет уйти. Перед героем, на которого завязан этот сюжет, стоит выбор: либо бессильно наблюдать, как его бывшая любовь слепо идёт на встречу опасности, либо же пойти против решения группы и предупредить её, поставив под угрозу срыва всю операцию.

Персональные сюжетные линии далеко не всегда должны заставлять героя идти против команды, хотя это прекрасное средство для создания конфликта и усиления драмы. Скорее они добавляют личные зацепки в каждое дело. К примеру, персонаж, который отчаянно ищет свою пропавшую сестру, будет хвататься за любую зацепку, связанную с исчезновением людей. Его личная

заинтересованность и стремление найти ответ будут двигать расследование вперёд.

Используйте персональные сюжетные линии для исследования тех сторон жизни Города, которые не были связаны с загадочными смертями и ритуалами. Это поможет наполнить город жизнью. Взять, к примеру, стареющего агента Ordo Veritatis, только что пережившего в Город: можете ввести сюжет о том, как его сын-подросток устраивается в новой школе. Это неплохой момент для развития персонажа, который также вводит в Город школу и связанных с ней персонажей ведущего. Позже, когда эта сторона жизни окажется затронута сущностью из Внешней тьмы, её присутствие будет восприниматься как вторжение на личную территорию, а не просто как случайное нападение в абстрактном месте. Используйте персональные сюжетные линии героев, чтобы вдохнуть в Город жизнь, а потом пустить ему кровь.

Сюжетные линии

Борьба между эзотерристами и персонажами игроков должна постепенно развиваться на протяжении всей кампании. Вам нужно определиться с «правилами» ещё до того, как вы решите, кто является эзотерристами. Чего должны достичь эзотерристы для того, чтобы разрушить Барьер? Нужно ли провести ритуал и если да, то каковы его компоненты? Заключается ли их план в сведении с ума большинства городских жителей или использовании их в качестве жертв для ритуала? Занимаются ли они в Городе сбором информации или материала? Быть может, они формируют местность согласно мистической геометрии, которая позволит пробить брешь в Барьере?

В ходе эпизодов позвольте героям найти улики, постепенно раскрывающие конечную цель эзотеррористов. Послушайте размышления игроков о том, какие взаимосвязи между событиями выстраиваются на основе этих улик. Игроки неизменно придут к очень интересным идеям о планах врага. Адаптируйте и используйте лучшие из этих идей. На странице 88 приведены примеры планов эзотеррористов на случай, если ничего не приходит на ум.

Позвольте игрокам быть движущей силой расследования, если возможно. Пусть они сами решают, на какой части диаграммы подозреваемых сосредоточить внимание, а также выбирают тактику и методы расследования. Эзотеррористам же остаётся реагировать на их действия. Воспринимайте Город как живую шахматную доску.

Фазы кампании

На ранних этапах кампании сосредоточьтесь на деталях. Раскрывайте новые стороны жизни Города и вводите персонажей ведущего каждую сессию. Также не забывайте про ячейку эзотеррористов и её планы. Пусть большая часть исследований касается «монстра недели», а связь с основным сюжетом будет несущественной.

Ближе к основной части кампании дайте игрокам зацепку, непосредственно ведущую к ячейке эзотеррористов. На этом же этапе можно начать приводить в исполнение основной план противника. Героям приходится разрываться между работой по обнаружению ячейки, сдерживанием потока зла из прорехи в Барьере и нейтрализацией контрмер, принимаемых эзотеррористами. Также можно приправить эту смесь не относящимися к основному сюжету эпизодами.

Центральная часть кампании заканчивается, когда герои узнают о планах эзотеррористов. Однако у этого знания есть своя цена. Как правило, ради его обретения сыщики вынуждены пожертвовать чем-то дорогим для себя. Либо же вступить в жестокую схватку с эзотеррористами, ревностно охраняющими свои тайны. Герои должны перейти к завершающему этапу, чувствуя, что земля уходит у них из-под ног.

На последнем этапе кампании откажитесь от формата «монстра недели» в пользу непрерывного повествования. Вынудите героев побегать по Городу, ограничьте их ресурсы, заставьте использовать контакты, союзников и знания, полученные на протяжении игры, в полную силу.

Во время финальной встречи дайте себе волю. Убейте полюбившегося игрокам персонажа ведущего, взорвите опорный пункт, нащлите на город стихийное бедствие — поднимите ставки как можно выше. Часто детали последней игровой встречи становятся следствием действий героев на протяжении всей кампании.

Что будет потом?

Грандиозный финал кампании может стать концом вашей игры по «Зоне ответственности». Однако если вы и ваши игроки хотите продолжить приключения, вы можете это сделать, начав новую кампанию. Для этого вам потребуются новые противники и новая цель. Эзотеррористы пришлют свежую команду. Чудовище прорвётся через Барьер и обретёт контроль над несколькими горожанами. Весь Город начнёт погружаться во Внешнюю тьму. Либо выжившие персонажи игроков будут переведены на другой проблемный участок, чтобы расстроить планы другой ячейки.

Возрастающая сложность

Первые игровые встречи (как и первые несколько эпизодов телевизионного сериала) могут вызвать некоторые трудности. Ведь авторам нужно привлечь внимание зрителя интересным и драматичным сюжетом. Также необходимо заложить основу мира, в котором происходит действие, а это занимает много времени. На этом этапе кампании ведущий игры отвечает за большую часть сюжетов: он придумывает зацепки, которые приведут игроков к загадкам, бросает им вызов при помощи своих персонажей и даёт им задания от лица руководства.

Если кампания продлится достаточно долго, игра начнёт «вести себя сама». Между персонажами ведущего выстраиваются связи и отношения. Последствия произошедших событий порождают новые проблемы для героев. Текущие расследования приносят неожиданные плоды. Сюжеты вырастают на благодатной почве минувших приключений. Кроме того, игроки сами начинают создавать сюжеты для реализации целей своих героев. В какой-то момент кампания становится практически полностью самостоятельной. Ведущему всё ещё нужно будет придумывать новые сюжеты и проблемы, но нагрузка значительно уменьшится.

«Зона ответственности» построена таким образом, чтобы достичь самостоятельности кампании как можно скорее и поддерживать ведущего в достижении этой цели. Не забывайте использовать карту Города и записывать на ней как можно больше информации.

Списки имён персонажей ведущего или даже стикеры на карте напомнят игрокам о существовании конкретного контакта. Вспоминайте события предыдущей сессии в начале каждой последующей.

Попытайтесь представлять персонажей ведущего небольшими самостоятельными группами. Одно приключение может затрагивать городскую школу, другое — полицию или бродяг и чужаков. «Значимые личности» разделены на три группы: *потенциальные жертвы, вовлечённые и эзотерристы*. Потенциальные жертвы подойдут, когда вам нужен нейтральный или положительный персонаж ведущего; вовлечённые, — когда возникает необходимость ввести в игру нечто тревожное или даже чудовищное; и оставьте эзотерристов на роли главных противников.

Техника импровизации

Есть несколько полезных приёмов и уловок, которые стоит использовать при ведении кампании по «Зоне ответственности». Некоторые из этих приёмов позаимствованы из техник импровизационного актёрского мастерства, другие — рождены из долгого опыта ведения ролевых игр.

Избегайте отрицания

Постарайтесь забыть о слове «нет». Принимайте неожиданное развитие повествования и предложения от игроков. Если у игрока возникла идея или план, не пресекайте его в зародыше — подыграйте ему, даже если вам



придётся отказаться от заготовленных идей. Например, персонажи игроков направляются в тёмную и опасную часть леса, и вы запланировали, что на них будут охотиться чудовища, которые загонят их в заброшенный фермерский дом. Вдруг один из местных жителей заявляет, что дядя его персонажа живёт неподалёку от леса, и герой часто играл там в детстве. Вместо отрицания используйте эту заявку. Может быть, вместо чудовищ персонаж начнёт вспоминать странных лесных духов, с которыми играл будучи ребёнком. Он думал, что это всего лишь его живое воображение, но сейчас, когда они начали охоту на героев, они выглядят даже слишком реальными. Дядя персонажа может быть убит

для придания большей драматичности сюжету. Или, как вариант, из него получится неплохой персонаж ведущего в дальнейшем.

Подготовьте пути к отступлению

Придумайте заранее несколько сюжетов на случай, если основное приключение не задалось, или персонажи не ухватятся за зацепку. Также стоит иметь в запасе несколько сюжетов, которыми можно приправить игру, если она идёт не очень динамично. Классический случай из детективных историй с «головорезом, выбивающим дверь» может быть адаптирован для «Эзотерристов» и принять вид «чего-то тёмного и когтистого, лезущего через окно».

Будьте внимательны

Следите за игроками. Если они погрязнут в информации, запутаются или начнут ходить кругами, выведите их расследование на более чёткий путь. Если они слишком зациклятся на одной сюжетной линии, добавьте помех или заставьте разделить силы. Если они окажутся подавлены, подарите им победу; если слишком зазнаются, — поражение. Если упадёт темп игры, введите ситуацию, требующую немедленных решений; если игроки не успевают за темпом событий, позвольте им отдохнуть. Управляйте насыщенностью сюжета, чтобы та возрастала и падала во время игры (но она должна чаще возрастать, чем падать). Усиливайте напряжение при любой возможности.

Ловите момент, когда стоит раскрыть информацию, а когда — напустить туману

Порой вам придётся уклоняться от прямых ответов. Предоставленная в начале игры зацепка может привести героев к финалу. Давая игроками избыток информации о ячейке эзотерристов, вы ограничиваете своё пространство для манёвра. Иногда лучше уйти от ответа, чем сказать лишнее. Вы можете предоставить ограниченную информацию (*«Помехи на несколько секунд делают сигнал вашего «жучка» совершенно неразборчивым. Вам не удалось уловить имя эзотерриста, но вы расслышали что-то про собрание через три дня»*) либо неточные, ненадёжные и тревожащие результаты (*«Вы провели анализ крови, но понять, кому именно она принадлежит, не удалось. В ней есть что-то странное, как будто кровь загрязнена каким-то химикатом»*). На ранних этапах вам следует наметить как можно больше путей для новых расследований, а не сокращать их количество.

В других случаях прямые ответы будут вам на руку. Если игроки запутаются в решении загадок, дайте им надёжную и проверенную информацию, чтобы они могли начать исключать варианты. Если игра подходит к завершению, подбросьте героям подтверждение того, что они на правильном пути. Если они хорошо потрудились, собирая сведения о подозреваемом, дайте им информацию, которая подтвердит (или опровергнет) их гипотезу.

Используйте опыт прошлых сессий

Не пренебрегайте возможностями вернуть в игру персонажей ведущего, описанных ранее, или сюжетные линии, которые были затронуты до этого. Развивайте то, что уже произошло. Это усиливает ощущение целостности повествования, даже если изначально эти персонажи и сюжетные ветки вам казались незначительными.

Наброски расследований

Четыре примера, приведенные ниже, демонстрируют использование материала, представленного в «Зоне ответственности», для создания новых приключений. Первые два лучше всего подходят для ранних этапов игры, остальные — для середины кампании. Каждый из четырёх сценариев основан на базовой структуре приключения, описанной на стр. 20.

Сломанные люди

Когда вы ведёте игру, в основе которой лежит реальный мир с некоторыми оговорками, идеи можно почерпнуть откуда угодно. Источником вдохновения для этой истории стала реальная автомобильная катастрофа, в которой внедорожник слетел с трассы. Именно это происшествие становится

началом расследования. В аварии гибнут два человека, первый из них — Гэри Роудс, местный житель, — личность второго неизвестна. Их смерть кажется случайной, однако в ходе

расследования персонажи находят следы вмешательства эзотеррористов.

Внезапная смерть срывает с человека маску, которую он носил при жизни. Раскрываются

Готовьтесь к тому, что герои точно будут делать следующее...

Наблюдение: персонажи игроков следят за каждым движением подозреваемого эзотеррориста. Что они видят? Как эзотеррорист может избегать наблюдения? Сделайте несколько заметок о повседневной жизни подозреваемых, чтобы вы могли использовать их в случае, если игроки скажут: «Хорошо, мы наблюдаем за подозреваемыми 24 часа. Они занимаются чем-то подозрительным?» Обдумайте способы, с помощью которых эзотеррористы могут «избавиться от хвоста». Может быть, под Городом есть скрытая система тоннелей, или эзотеррористы владеют особой талисманами, позволяющими отводить глаза.

Электронная слежка: как только пустая диаграмма подозреваемых ляжет на стол, будьте готовы, что игрок, который смотрел сериалы о полицейских, немедленно попытается организовать прослушку и установку скрытых камер. В мире «Эзотеррористов» магия может сделать работу электронных устройств ненадёжной. Так что не стесняйтесь использовать внезапные помехи в качестве причины, по которой прервалась трансляция с камеры скрытого наблюдения.

Допрос: если персонажи игроков захватят члена ячейки, скорее всего, они забросят вас пунктами из запаса **ведения допроса** или накачают пленника пентоталом натрия. Это может стать серьёзной проблемой, если

у вас небольшая сплочённая ячейка заговорщиков, которые задуманы как основные злодеи на протяжении долгой кампании. Также не забывайте, что персонажи игроков куда более упрямы, чем их «коллеги» из сериалов и книг. Если злодей совершает побег на машине в сериале, протагонисты, скорее всего, сдадутся после не особо упорных попыток его поймать. Персонажи игроков в такой ситуации будут угонять машины, стрелять по шинам и чинить хаос, лишь бы не дать этому мелкому злодею сбежать.

Если неудачливый злодей попадёт в руки персонажей, удостоверьтесь, что оставшаяся ячейка предприняла меры для своей защиты, описанные ниже.

- Захваченному эзотеррористу намеренно не говорили всей правды, он знает только своего непосредственного начальника и только по кодовому имени. Он не в курсе личностей остальных членов ячейки.
- У персонажей нет возможности удерживать жертву вечно. Прибывают местные власти, которых проинформировала ячейка, чтобы забрать захваченного под свою опеку.
- Захват эзотеррориста — часть замысла руководства ячейки. Ему давали заведомо ложную информацию.
- Если и это не помогает, существует классический вариант с «таблеткой цианида», хотя эзотеррористы могут вместо таблеток использовать особь гнездовика (стр. 93).

всё новые тайны, и люди задумываются, действительно ли они знали погибшего. Выбирая кажущегося обыкновенным юношу в качестве жертвы и раскрывая последствия его смерти, ведущий может продемонстрировать, что в этом Городе творится что-то необычное. В этом примере жертва была связана с группой персонажей ведущего из местной школы (Стюарт Миллс, Джоанна Фелтон, Соня Тейт и их учителя Элис Хеншоу и Том Уэст). Если вы хотите показать другую сторону жизни Города, свяжите убитого с соответствующим сообществом. К примеру, жертвой может стать девушка Джейка Хеншоу или одна из участниц «кофейных посиделок» Кэрол Кроу.

Выбрав вариант, в котором жертвой является ученик старшей школы, вы получаете множество возможностей связать её с остальными персонажами-старшеклассниками. К примеру, Элис Хеншоу (если использовать вариант, в котором она является вовлечённой) обладает зашифрованным дневником с описанием ритуалов эзотерристов. У неё была интрижка с Гэри, и он мог украсть этот дневник и попытаться поэкспериментировать с ним. Поскольку это лишь ранний этап кампании, вводить в игру основную ячейку эзотерристов преждевременно. Поэтому вы решаете, что Роудс после ссоры с Хеншоу забрал дневник и случайно призвал в наш мир живодёра.

Вам нужно оставить цепочку улик, чтобы персонажи узнали об этом. Стюарт Миллз, будучи потенциальной жертвой, может указать персонажам на Гэри.

Вторая жертва, загадочная девушка, оставлена в качестве сюжетной зацепки для будущих расследований. Была ли она ещё одной, тайной, девушкой Роудса

или помогала расшифровать дневник? Может быть, она сущность с той стороны Барьера, вызванная им вместе с живодёром?

➤ **Размеренная жизнь Города нарушена:** возле Города разбивается внедорожник. Персонажи первыми прибывают на место аварии и находят трупы.

➤ **Вопросов становится всё больше:** одна из жертв быстро идентифицирована как Гэри Роудс, ученик старших классов местной школы. У Гэри были некоторые проблемы с законом, что не так уж удивительно в случае сына алкоголика. Вторая жертва — «Джейн Доу». Осмотр фургона позволяет предположить, что авария произошла в результате нападения живодёра (стр. 94). На похоронах герои наблюдают странное поведение Элис Хеншоу. Персонажи узнают из слухов о том, что она спала с Роудсом, но кажется, что она боится за свою жизнь, а не за свою карьеру.

➤ **Угроза наносит новый удар:** живодёр снова нападает, разрывая собаку Тома Уэста.

➤ **Путь становится яснее:** допросив Стюарта Миллса, персонажи могут отследить перемещения и контакты Гэри за несколько последних недель. Поиски приводят их к заброшенной хижине в лесу, где Гэри вызвал живодёра.

➤ **Происходит сюжетный поворот:** кто-то вламывается в полицейский участок и крадёт вещественные доказательства, в том числе и закодированный дневник. Следы преступления приводят героев к Элис Хеншоу.

➤ **Правда раскрыта:** улики в хижине указывают на то, что Роудс призвал живодёра для нападения на кого-то, но потерял

контроль над монстром. Он бежал, и существо столкнуло его машину с дороги прежде, чем улететь.

- **Встреча с ужасом:** персонажи вычисляют, что целью живодёра является Хеншоу, и используют её в качестве наживки, чтобы заманить чудовище туда, где его можно уничтожить.
- **Жизнь Города возвращается в «нормальное» русло:** после того как живодёра не стало, Город скорбит по Гэри Роудсу, а в руки героев попадает дневник, найденный Элис, в котором изложена история заговора эзотеррористов.

Плавающие события: в процессе поисков Элис живодёр может напасть на героев или других жертв.

События сюжетной линии: кем была девушка? Знает ли ячейка эзотеррористов о действиях Роудса? Возможно, девушку послали именно для того, чтобы убедить его украсть дневник и поэкспериментировать с ритуалом?

Слепые подражатели

Это приключение в качестве завязки использует статью из главы «Местные новости», а именно «Вандализм в местном парке» (стр. 104). На начальных этапах кампании игроки ухватятся за любую зацепку, которая может предоставить им информацию о заговоре.

Полагаясь на стремление эзотеррористов сеять хаос и паранойю среди людей, вы решаете, что вред, нанесённый парку, не являлся результатом сверхъестественной активности, а был причинён намеренно в рамках «кампании разбитых окон». Ухудшая обстановку в Городе, эзотеррористы на подсознательном уровне сигнализируют горожанам,

что их окружают преступность, ненависть и разрушение.

Пусть ответственность за разрушение парка ляжет на плечи стражей порядка — это вполне очевидный сюжетный ход. Следует также учесть, что сам по себе вандализм — слишком слабый фактор воздействия, чтобы эзотеррористы делали ставку лишь на него. Поэтому в парке устанавливаются магические статуэтки, назначение которых — усилить психический удар от осквернения парка.

В статье упоминается, что расследованием инцидента занимается Рик Доннер. Хорошим решением станет изобразить Доннера в качестве жертвы, а не организатора заговора. Поэтому его можно смело вычеркнуть из числа эзотеррористов и выделить ему роль потенциальной жертвы либо вовлечённого. Каждый из этих вариантов по-своему хорош. В качестве жертвы Доннер предстаёт перед игроками просто глуповатым служакой. Он вызывает скорее симпатию и сочувствие, а не подозрения. Вариант вовлечённого интересен тем, что позволит показать скрытую тёмную сторону Доннера, когда персонажи ждут этого меньше всего. Роль настоящего преступника может достаться либо Дугласу Эддингтону, либо Марвину Селлерсу. На этом этапе интереснее всего выглядит версия, в которой Селлерс является вовлечённым (в начальных сценариях кампании старайтесь вводить в игру больше вовлечённых нежели настоящих эзотеррористов). Именно он устроил разрушения в парке и разместил там статуэтки. Теперь же Селлерс полагается на некомпетентность Доннера и его неспособность раскрыть преступление.

Вернёмся к газетной статье и рассмотрим её версию с рукописными пометками. В них

упоминаются «слепые подражатели» и «хижина». Заметки к статье могут быть адресованы не только персонажам игроков, а являться предупреждением для всех, кто видел Селлера и узнал, что он делал. Попытка Селлера остановить расследование посредством обнаружения и устранения свидетелей до того, как эзотерристы его накажут, может стать основополагающей для действий героев. Поскольку Безумная Мэри уже появлялась в игре и знакома персонажам, именно она может стать тем человеком, который сделал пометки в газетной вырезке.

- **Размеренная жизнь Города нарушена:** какие-то вандалы учинили беспорядок в парке.
- **Вопросов становится всё больше:** чтобы обыскать парк, героям сначала нужно обманом заставить Рика Доннера их пропустить. В процессе расследования они находят газетную вырезку с рукописными пометками на полях и закопанную в парке статуэтку.
- **Угроза наносит новый удар:** Марвин Селлерс учиняет акт вандализма в другой части Города и устанавливает ещё одну статуэтку. Действие статуэток усиливается: горожане и даже персонажи игроков чувствуют их влияние.
- **Путь становится яснее:** допрос свидетелей указывает на то, что Селлера видели неподалёку от места, где произошёл второй акт вандализма.
- **Происходит сюжетный поворот:** Селлерс угрожает Безумной Мэри, что убьёт её кошек.
- **Правда раскрыта:** Селлерс убит ячейкой эзотерристов, и это убийство носит оккультно-ритуальный характер. Герои

находят его при смерти; его последними словами было предупреждение о статуэтках, установленных по всему Городу.

- **Встреча с ужасом:** герои должны уничтожить оставшиеся статуэтки, но их суммарное воздействие может свести персонажей с ума.
- **Жизнь Города возвращается в «нормальное» русло:** после уничтожения всех статуэток план эзотерристов терпит фиаско.

Плавающие события: воздействие статуэток может стать причиной странного поведения, галлюцинаций или беспричинной ненависти, направленной на других.

События сюжетной линии: смерть Селлера может навести персонажей на след основной ячейки эзотерристов.

Волк в капкане

После нескольких завершённых сценариев кампании вы сможете использовать события прошлых расследований и сформировавшиеся отношения между персонажами для создания более сложных загадок. До начала описываемого сценария в «Зоне ответственности» произошли события, описанные ниже.

- В качестве прикрытия для опорного пункта была выбрана служба электриков.
- Герои установили, что несколько важных личностей Города, в том числе шериф Эддингтон и доктор Уоллас, являются членами ячейки эзотерристов.
- Герои завербовали Розалинду Лопес и Эрла Келлоуэя в качестве информаторов.
- Прочность Барьера падает. Существа из мира Неизбывного ужаса иногда могут прорваться в город без помощи эзотерристов.

Персонажи игроков уже далеко продвинулись в своём расследовании, и кампания вошла в удобный ритм: в Городе происходит что-то странное, персонажи проводят расследование, подавляют силы Неизбывного ужаса и узнают больше о ячейке эзотеррористов. Настало время встряски, которую обеспечит агрессия со стороны врага.

Эзотеррористы захватывают Эрла Келлоуэя и используют его как приманку, чтобы заманить персонажей игроков в ловушку. План эзотеррористов заключается в том, что герои через трещину в Барьере попадут на сумеречную изнанку города, его тёмную и кошмарную версию. Чтобы выбраться оттуда им придётся заручиться поддержкой сверхъестественной сущности, что, вероятно, идёт в разрез с кодексом агентов Ордена. Вам нужно придумать, где противники держат Эрла, чтобы предоставить ориентированному на бой члену группы интересную тактическую проблему. Вы решили, что Малькольм Чемберс является частью ячейки, но персонажи игроков этого не знают и относятся к нему как к потенциальному союзнику. Они были в гостях на вечеринке в его поместье. Если вы решите, что Эрла держат в поместье Чемберса, то герои располагают всей необходимой информацией для планирования спасательной операции.

Следующая часть сценария, которую необходимо спланировать, — приключения героев в сумеречной версии Города. Это может быть сюрреалистическое место, которое подчиняется совершенно иным законам, либо же описывайте его так, чтобы игроки поначалу думали, будто это всё тот же Город. Затем начинайте нагнетать атмосферу, плавно подводя персонажей к пониманию того, что это уже совсем другое место.

В итоге вы решаете добавить действия и описываете изнанку Города как кошмарное, чудовищное место, полное смерти и безумия, в котором кишат твари из «Книги Неизбывного ужаса».

- **Размеренная жизнь Города нарушена:** пропадает Эрл Келлоуэй. Большинство думает, что он наконец-то утонул в какой-нибудь канаве по пьяни; персонажи игроков подозревают, что бедолага мог стать жертвой какой-нибудь сверхъестественной сущности.
- **Вопросов становится всё больше:** герои идут по следу Эрла и находят его машину брошенной на окраине Города. В ней явно заметны следы борьбы, а это значит, что он попал в руки врага.
- **Угроза наносит новый удар:** персонажи получают звонок с сотового телефона Эрла; искажённый, дребезжащий голос сообщает героям, что если они не бросят расследование и не сдадутся, Эрл умрёт.
- **Путь становится яснее:** проанализировав запись телефонного разговора, персонажи игроков понимают, что фоновые шумы указывают на загородное поместье Малькольма Чемберса. Герои готовятся к спасательной операции.
- **Происходит сюжетный поворот:** в ходе спасательной операции героев затягивает сквозь брешь в Барьере на теневую сторону Города. Они отрезаны от привычной реальности, и чудовища ведут на них охоту.
- **Правда раскрыта:** герои встречают Эрла Келлоуэя, который так же оказался в плену теневого царства. Он сошёл с ума, но в своём бормотании упоминает, что встретил женщину. Персонажи игроков обыскивают город, избегая стычек



или сражаясь с ужасами, и в конце концов обнаруживают загадочную женщину, ту самую, которая была найдена мёртвой в фургоне Гери Роудса во время первой игровой встречи. Её зовут Рона Уоллас, и она приходится доктору Энн Уоллас матерью. Эзотерристы убили эту женщину во время ритуала, и её сознание запуталось в Барьере. Она объясняет персонажам, каким образом можно сбежать из теневого Города, но у этого побега есть цена — переход ослабит Барьер ещё сильнее. Они принесут с собой что-то ужасное. Самым

безопасным вариантом будет оставить нескольких героев на изнанке Города в надежде на то, что остальные найдут способ призвать их с той стороны. Один из героев может предположить, что Рона лжёт им и пытается обманом заставить их призвать в наш мир её саму так же, как это сделал Гэри Роудс. Вы решаете использовать эту идею в своей игре, отбросив первоначальную задумку, в которой Рона является жертвой эзотерристов. Теперь она стала ещё одной зловещей стороной в борьбе за власть над Городом.

- **Встреча с ужасом:** герои должны сделать выбор в пользу совета Роны или подвергнуть Барьер риску ещё большего ослабления и вернуться в реальный Город все вместе.
- **Жизнь Города возвращается в «нормальное» русло:** если всем героям удастся сбежать, им нужно заняться чудовищами, которых они привели за собой. Если вернётся только часть группы, то следующую встречу нужно разделить между поиском способов спасения брошенных товарищей и выживанием в бесконечном кошмаре сумеречной стороны Города.

Плавающие события: разнообразные нападения чудовищ и сцены в кошмарном Городе. Человеческое восприятие придаёт Внешней тьме форму, так что различные части альтернативного Города могут быть отражением внутренних желаний и страстей его жителей.

События сюжетной линии: герои выявляют, что Малькольм Чемберс имеет отношение к заговору. Рона может быть Гаруспином, упомянутым в инструктаже Ordo Veritatis.

Слушатели

После завершения предыдущего сценария, в котором персонажи пытались остановить существо, прошедшее за ними через трещину в Барьере, вы спрашиваете у игроков, что они планируют делать дальше. Допустим, они решают, что следует заняться Малькольмом Чемберсом, раз известно, что он эзотеррорист. После злосчастной спасательной операции персонажи игроков знают, что поместье Чемберса охраняется, поэтому подумывают заняться изучением его деловых связей и прошлого.

Решение этой задачи само стучится в дверь к героям: Гарри Стовер нанимает электриков (именно эту легенду избрали для себя агенты), чтобы поменять проводку в недавно купленном здании. На их удачу, оно находится как раз по соседству с офисом газеты Чемберса, поэтому установку устройств скрытого наблюдения будет легко замаскировать под обычные ремонтные работы. Из возможных вариантов роли Стовера в этой истории вы выбираете версию вовлечённого. Внешне он совершенно нормален, однако его мания вести записи обо всём и всех может обеспечить героев новыми уликами.

Ключевую улику для этого расследования персонажи игроков получают через прослушивающее устройство. Просмотрев список газетных статей с описанием важных городских событий, вы понимаете, что ни одно из них не подходит для этого сценария. Поэтому вы решаете, что в основу этой истории ляжет статья, которая так и не вышла в свет. Из раздела, в котором мэр Кроу описывается как вовлечённый в интриги эзотеррористов, ясно, что он является жертвой шантажа со стороны ячейки.

Что если одному из репортёров удалось узнать об этой стороне жизни мэра? Поскольку эзотеррористам это невыгодно, Чемберсу пришлось искать способ защитить народного избранника, не раскрывая при этом того факта, что он сам стоит за шантажом. Таким образом, герои берутся за расследование дела, в котором сплелись в сложную сеть интересы многих жителей и фракций Города.

Учитывая всё это, набросок сюжета должен выглядеть описанным ниже образом.

- Благодаря Гарри Стоверу, персонажи игроков устанавливают прослушивающее оборудование в редакции газеты.

- Они подслушивают, как Малькольм Чемберс «завернул» сюжет, принесённый одним из его журналистов. Чтобы вписать журналиста в Город, вы решаете, что он встречался с Диной Чемберс в колледже. Она использовала свою родственную связь, чтобы пристроить его в газету отца, но он оказался умнее, чем ожидал Малькольм. Герои также подслушали, как Чемберсу звонил мэр с просьбой помешать журналистскому расследованию.
- В руки персонажей игроков попадают записки журналиста, и они занимаются расследованием самостоятельно. В ходе расследования герои узнают о гомосексуальных интрижках мэра в гостинице Вероники Байер.
- Персонажи игроков узнают, что мэра шантажируют эзотерристы. Мэру угрожал тот же дребезжащий голос, который говорил с ними после похищения Эрла Каллоуэя.
- Персонажи игроков допрашивают мэра и узнают, что шантажисты требуют его вмешательства в планы по перестройке частей Города. Они используют власть мэра, чтобы установить могущественные тотемы под Городом.



Нулевой разлом

«Нулевой разлом» — сценарий приключения, которое станет первым шагом вашей кампании по «Зоне ответственности». История начинается с вводного инструктажа Ordo Veritatis, приведённого на странице 13. Согласно ему, отправной точкой расследования станет телефонная будка в Городе, до которой удалось проследить звонок Скульптора.

Помните, что это лишь набросок сценария. Вам придётся добавить детали, чтобы вдохнуть в него жизнь. Постарайтесь ввести в повествование персонажей и места из вашей версии Города.

На роли, которые выделены в тексте квадратными скобками, вам предстоит назначить либо своих собственных персонажей, либо тех, что описаны в главе «Значимые личности» (стр. 51).

Как ввести персонажей игроков из Города

Приключение начинается с прибытия в Город агентов Ордена. До начала игры обсудите, как персонажи игроков, являющиеся местными жителями, будут вовлечены в действие. Хорошей зацепкой станет [официантка]; выберите кого-то, с кем дружат местные. Очевидным выбором станет Дина Чемберс (стр. 73), но также подойдёт любая старшечка-классница, например, Джоан Фелтон (стр. 63), которая может работать в баре на полставки. Или введите местных героев в сцене «Бар Джейка», когда агенты Ordo будут задавать им вопросы. Либо пусть они проявятся

тогда, когда их подруга [официантка] пропадёт без вести.

Хотя между местными жителями и агентами Ordo Veritatis может быть короткий период недоверия, они на одной стороне. Напомните игрокам, что победа над эзотеррористами зависит от доверия между местными и агентами и работы в команде.

Организация опорного пункта

По завершении «Нулевого разлома» становится ясно, что в Городе необходимо провести длительное расследование. Очевидно, что такое распространение сияния возможно лишь в местах, где Барьер между нашим миром и Внешней тьмой очень слаб. Также становится ясно, что у эзотеррористов особые планы на этот разлом, иначе бы им не было предоставлено столько ресурсов.

Город — место, где начнётся конец света.

Сцены

1. Телефонная будка

➤ **Ключевая улика:** картонная подставка для пивной кружки из бара Джейка Хеншоу.

Агенты Ордена прибывают к телефонной будке, упомянутой в вводном «Инструктаже Ordo Veritatis» (стр. 13). Будка находится на заброшенной бензоколонке за Городом.

➤ **Сбор улик (ключевая улика):** обыск бензоколонки позволяет обнаружить

помятую подставку для пивных кружек из бара Джейка Хеншоу. На подставке нацарапан номер Скульптора.

- Использование **дактилоскопии** позволяет узнать, что телефонную трубку поспешно вытерли после использования, однако трата 1 пункта из запаса даёт возможность снять фрагмент отпечатка пальца. Эта улика может быть использована в дальнейшем для идентификации эзотерристора.
- **Анализ текста:** граффити на бензоколонке намекает на подсознательную тревогу, вызванную присутствием эзотерристов. Количество жестоких, наполненных паранойей и чувством протеста граффити выше ожидаемой нормы. Также можно увидеть несколько повторяющихся фраз, в особенности *«в камне»* (варианты: *«оно в камне»*, *«он в камне»*).

2. Бар Джейка

- **Ключевая улика:** встреча с официанткой. Персонажи Ordo задают вопросы местным в Баре Джейка. Этим вечером в заведении много народу. Используйте эту сцену для введения важных персонажей ведущего, являющихся жителями Города. Вдобавок к персонажам игроков, которые живут в Городе, герои могут наткнуться на Джейка Хеншоу, Дину Чемберс, Тома Веста, Эрла Кэллоуэя, Джун Фелтон, Лори Уилсон, Тони Шиллинга и других действующих лиц, которых вы желаете ввести в игру.

Включите в сцену ходя бы одного эзотерристора или вовлечённого, кого-то, кто мог бы позвонить Скульптору.

Также на месте присутствует [официантка], ценный свидетель. Беседа с ней о подставке

для пивной кружки заставляет её нервничать. Очевидно, что она знает больше, но отказывается обсуждать это на публике. [Официантка] бросает нервные взгляды вглубь бара, явно опасаясь, что за ней следят. Если персонажи игроков, являющиеся местными жителями, дружат с [официанткой], то они знают, что на протяжении последних нескольких дней она была сама не своя.

- **Успокаивание (ключевая улика):** пообещав [официантке] помощь и защиту, персонажи игроков смогут убедить её довериться им. Она согласится встретиться в каком-нибудь безопасном и уединённом месте, когда закончится её смена.

3. Похищение

- **Ключевые улики:** красный внедорожник; лес.

В назначенное время [официантка] в условленном месте не появляется. Её нет ни дома, ни на работе, и она не отвечает на телефонные звонки. Остаётся предположить, что её похитили.

Если персонажи попытаются связаться с властями, то обнаружат, что первые подозрения падают именно на них. [Официантка] пропала после серьёзного разговора с группой странных приезжих. Городская полиция не доверяет персонажам игроков. Используйте это недоверие на протяжении всей кампании: сделать офицера полиции, такого как Эддингтон или Селлерс, соперником героев будет очень хорошей идеей.

- **Уличное чутьё (ключевая улика):** передвижения [официантки] можно отследить, задавая вопросы в округе. Свидетель (кто-то потенциально надёжный вроде Лори Вилсона или Гарри Стовера) видел,

как она садилась в красный пикап возле бара.

- **Сбор улик или естествознание (ключевая улика):** возле места похищения остались грязные следы шин, в которых можно найти фрагменты древесной коры, которая ещё не успела высохнуть. Очевидно, внедорожник переехал недавно срубленное дерево; **знание Города** говорит о том, что стоит проверить лесистую местность вокруг Города.
- Кроме того, в тех же фрагментах почвы, что находятся в следах от шин, можно найти странного вида грибные споры. Их невозможно идентифицировать, и **химия** или **естествознание** тут не помогут. Это что-то очень необычное.



- **Полицейский жаргон:** в Городе несколько красных пикапов. Без более детального описания или номера опознать конкретный невозможно.

4. Зловещее предостережение

Пока персонажи игроков расследуют исчезновение [официантки], с одним из них кто-то связывается по телефону, чтобы предостеречь. Хорошими кандидатами на роль загадочного информатора станут Безумная Мэри или Эд Байер. Сообщение короткое и бессвязное:

«Они' управляют Городом. Они везде, наблюдают за всем».

«[Официантку] съедят изнутри. Ей конец».

«Стены рушатся. Стены рушатся, и тьма голодна».

Персонажам игроков не хватит времени, чтобы засечь, откуда был произведён звонок, хотя **электронная слежка** может быть использована для последующих звонков.

5. Сбившись с пути

- **Ключевая улика:** [официантку] накачали наркотиками.

Во время обыска окольных дорог на предмет пикапа персонажи игроков замечают [официантку], бредущую по обочине дороги. Она сбита с толку, устала и бормочет, что герои должны отвезти её обратно в Город. [Официантка] не говорит, где была и что с ней произошло. Она лишь повторяет требование отвезти её в Город.

Полицейская машина подъезжает незадолго после того, как персонажи наткнутся на [официантку]; копы опять решают, что всему виной эти подозрительные приезжие.

- **Судебная психология (ключевая улика):** реакции девушки заторможены, а воспоминания — обрывочны. Судя по всему, она подверглась воздействию препарата, стирающего память. Кто-то добрался до девушки до того, как она смогла поговорить с персонажами игроков.
- **Судмедэкспертиза:** на запястьях девушки видны небольшие синяки, а под ногтями — что-то зелёное. Она часто шмыгает носом, а слизистые глаз раздражены, возможно, в следствии контакта с пылью или спорами. Дальнейшее изучение зелёного вещества с помощью **химии** позволит узнать, что это краска. Она царапала что-то, окрашенное в зелёный цвет.
- **Химия:** токсикологический анализ показывает, что её кровь не содержит наркотических веществ, но есть следы грибковой инфекции.
- **Исследовательская работа (трата 2 пунктов):** если покопаться в записях Ордена, можно сделать предположение, что она заражена спорами *сияния* (стр. 98).

6. Всё прошло, остались только слёзы

- **Ключевая улика:** хижина.

После возвращения в город [официантка] полностью отрицает факт похищения. По её словам, она просто немного выпила после работы и уснула. Или, может, в её выпивку что-то подсыпали? Она по-прежнему ведёт себя странно, её поступки непоследовательны, а речь путанная. [Официантка] всячески отказывается говорить о том, что с ней случилось или продолжить разговор, начатый в баре.

- **Ведение допроса (ключевая улика):** если персонажам игроков удаётся допросить девушку в официальной обстановке, они

смогут получить представление о её психологическом состоянии. [Официантку] определённо вынудили молчать. Воспоминания о предыдущей ночи подавлены. Всё, что персонажам игроков из неё удаётся вытянуть, — это воспоминание о какой-то «хижине в лесу», которая находится предположительно неподалёку от места, где её нашли.

- **Знание города (ключевая улика):** сбор информации позволяет узнать, кто является владельцем красного пикапа. Грузовик принадлежит Тони Шиллеру. Пикап был замечен в лесу, неподалёку от места, где персонажи нашли [официантку]. Шиллер может сообщить в полицию, что его машину угнали, если вы хотите использовать его в качестве потенциальной жертвы.

7. В глубоком подполье

- **Ключевая улика:** инициалы.

Возвращение по следам [официантки] приводит персонажей игроков к густым зарослям за Городом. Красный пикап припаркован в конце просёлочной дороги, но рядом никого нет. Следы от пикапа ведут в лес.

В центре зарослей находится грубая деревянная постройка. Это старая хижина, стены которой покрыты выцветшей от времени зелёной краской. Дверь закрыта тяжёлой цепью с навесным замком. Стены и пол внутри хижины покрыты грибными наростами. Грибы не принадлежат к известным науке видам, но любой агент Ордена узнает в них сияние.

- **Оккультные науки, естествознание:** чтобы вырастить колонию такого размера, необходимо либо потратить несколько лет, либо находиться очень близко к разрыву в Барьере.

- **Судебная психология:** поведение [официантки] можно объяснить воздействием спор психоактивных грибов. Кто-то похитил её и держал взаперти в хижине, пока она не была инфицирована.
- **Сбор улик (ключевая улика):** на внутренней стороне двери нацарапаны инициалы [эзотеррориста], похитившего [официантку]. Она оставила это послание, пока сияние поглощало её.

Нарастающий ужас

Персонажи игроков слышат, как лес вокруг них приходит в движение. Из куч опавших листьев, из-под корней деревьев и зарослей мха появляется множество зловещих гротескных фигур. Это рабы-отблески, которые охраняют хижину от посторонних глаз. Убить героев — единственный способ скрыть её существование.

Некоторые из стражей когда-то были животными, обитающими в лесу, другие — несчастные бродяги, которые забрели сюда,

а иные так изменились со временем, что теперь это лишь бесформенная масса гниющего мяса и мха.

Их слишком много, куда больше, чем героев. Они окружают хижину, и персонажам игроков остаётся только прорываться с боем. Однако следует помнить, что каждое прикосновение раба-отблеска несёт в себе риск заражения.

Развитие сюжета: обнаружение инициалов в хижине даёт хорошую точку отсчёта для расследования. Культивация сияния указывает на то, что эзотеррористы хорошо укрепились в Городе, и под их контролем могут быть другие зомбированные горожане. Единственным способом спасти [официантку] от превращения в бездумного раба — найти сияющую королеву и уничтожить её. Но ячейка несомненно держит королеву в защищённом месте. Это может быть долгим расследованием, и если ячейка хочет создать Нулевой разлом, герои должны успеть предотвратить это злодеяние.



VERITATIS

Значимые личности

В этой главе вы найдёте подробное описание 25 персонажей, которые могут стать жителями вашего Города. Для каждого из них приведены игровые параметры, описание внешности и краткая биография. Эти вещи остаются неизменными, независимо от того, какую роль играет персонаж в вашей кампании. Возможные роли описаны не менее подробно, и любой персонаж может стать в вашей игре либо потенциальной жертвой, либо вовлечённым, либо эзотеррористом.

Потенциальные жертвы невиновны, не связаны с ячейкой эзотеррора в Городе и обычно не знают о Внешней тьме. Их можно вербовать в качестве помощников, но, скорее всего, как предполагает название этой категории, они станут жертвами Неизбывного ужаса. Некоторые потенциальные жертвы помечены особым значком (☠). Это говорит о том, что они могут помешать расследованию тем или иным образом. Вовсе не обязательно, что эти люди вооружены в буквальном смысле, скорее они просто обладают возможностью встать на пути героев и помешать их работе. К ним относятся представители полиции, городских властей, прессы и т.д.

Потенциальные жертвы — идеальные кандидатуры на роль персонажей, которым нужна помощь героев. Кроме того, из них могут получиться хорошие союзники и информаторы.

Вовлечённые не являются эзотеррористами, но могут быть связаны с ними

тем или иным образом. Они попали в сеть их интриг, одержимы сущностью из Внешней тьмы или сошли сума, не выдержав психологического давления, вызванного ослаблением Барьера. Вовлечённые совершают зло независимо от ячейки эзотеррористов и могут сыграть роль «монстра недели» в отдельном эпизоде кампании. Они подходят в качестве злодеев на один раз. Вовлечённые полезны, если возникает необходимость показать, насколько странным становится Город.

Эзотеррористы — полноправные члены ячейки. Настоящих эзотеррористов в Городе должно быть немного (максимум вдвое больше, чем персонажей игроков). В описании каждого из них приведён психографический профиль (о психографических профилях подробнее говорится в книге «Справочник эзотеррора»).

Эти описания являются весьма условными. Адаптируйте и изменяйте персонажей для вашей кампании.

Ниже представлен круг общения некоторых горожан в виде списка. Всё это персонажи ведущего, которые регулярно взаимодействуют с описанными ниже горожанами. Учитывайте, что в дополнение к этому кругу общения, у каждого персонажа ведущего имеется ещё полдюжины контактов (друзья, семья, коллеги). Также вы найдёте несколько индивидуальных особенностей, которые помогают обрисовать персонажа за игровым столом.

Имя	Роль в городе
Джерри Кроу	Мэр
Дуглас Эддингтон	Шериф
Рик Доннер	Неуклюжий офицер полиции
Марвин Селлерс	Хладнокровный офицер полиции
Вероника Байер	Хозяйка местного отеля
Отец Джонс	Местный священник
Доктор Энн Уоллас	Врач
Кэрол Кроу	Почтмейстер и жена мэра
Стюарт Миллс	Подросток-бунтарь
Джоан Фелтон	Самая красивая девушка школы
Соня Тейт	Странная девушка
Элис Хеншоу	Учительница
Том Уэст	Мастер на все руки и футбольный тренер
Безумная Мэри	Пожилая душевнобольная женщина
Джун Фелтон	Бывшая королева красоты
Эд Байер	Возмутитель спокойствия
Ленор Данек	Художница-эзотерик
Лори Уилсон	Местный предприниматель
Гарри Стовер	Местный предприниматель
Джейк Хеншоу	Владелец популярного бара-ресторана «У Джейка»
Дина Чемберс	Официантка бара «У Джейка»
Эрл Кэллоуэй	Городской пьяница
Тони Шиллинг	Бедный фермер
Малькольм Чемберс	Богатый владелец газеты
Розалинда Лопес	Горничная в отеле

Джерри Кроу

Мэр Города

Словесный портрет: за сорок, породный, лысеющий.

Что знают все: Джерри и его дружки хорошо укрепились в ратуше. У него добрые намерения, и он попытается решить ваши проблемы, если вы обратитесь к нему за помощью. Но, в первую очередь, Кроу — политик — и пытается взять под контроль любую ситуацию, даже если его вмешательство может навредить. Женат на Кэрол Кроу.

- Кэрол побуждает Джерри действовать. Его избрали благодаря ней.
- Несколько лет назад у Джерри была проблема с азартными играми. Он клянется Кэрол, что завязал, но каждый месяц тайне играет в покер с Джейком Хеншоу и другими.

Потенциальная жертва: Кроу заинтересован в сохранении незапятнанного имиджа Города, поддержке местного бизнеса и использовании текущей позиции в качестве трамплина к чему-то большему. У него большие политические амбиции, и все, кто может создавать неприятности, особенно с участием СМИ, являются угрозой для него. Лучшее всего на него действует **лесть**. У ячейки эзотеррористов есть на него компромат, касающийся сомнительных финансовых сделок десятилетней давности, но они пока держат эту информацию в резерве.

Если персонажи игроков убедят мэра в том, что эзотеррористы опасны, первым, что он запланирует сделать, будет передать дело властям штата или федеральному правительству. Ordo не может позволить себе такого нарушения секретности, поэтому агенты внутри федерального правительства будут тайне перехватывать отчёты от мэра Кроу. В крайнем случае, персонажи игроков

получат приказ заставить Кроу замолчать, пока ещё есть возможность скрывать правду.

Вовлечённый: эзотеррористы шантажируют Кроу. Шесть месяцев назад кто-то сунул под его дверь конверт, в котором были фотографии или указывающие на его любовную связь с Лори Уилсон, или на секс с путешествующими автостопом парнями типа Стюарта Миллса. А может, что-то ещё более мерзкое вроде убийства и изнасилования лесных животных. Теперь каждую неделю ему звонит некто и искажённым дребезжащим голосом и сообщает, что делать. **Судебная психология** поможет понять, что всё его добродушие — лишь игра, а знание **фотографии** позволит обнаружить на фото, которыми шантажируют мэра, странные сообщения, видимые только в ультрафиолетовом свете.

Эзотеррористы используют Кроу в качестве агента в ратуше, отводя от себя внимание полиции и организуя нужные им события в Городе. Мэр отчаянно желает уйти из-под их контроля и сделает что угодно, чтобы узнать, кто прислал фотографии. Если персонажи игроков раскроют шантажиста, Кроу может стать союзником, хоть и не очень надёжным.

Эзотеррорист: доминирующий. Кроу обращается с горожанами, как с фигурами на доске. Он одержим слежкой за другими, замечает их страхи и желания и манипулирует событиями, чтобы породить больше конфликтов и безумия. Везде установлены скрытые камеры, а сам Город для него — эксперимент по нагнетанию человеческих страстей. **Электронная слежка** позволит заметить, что в офисе мэра, в шкафу, скрыто несколько мониторов. Кроу подобен пауку, сидящему в центре паутины. Он тянет за нити и разрушает жизни.

Круг общения: Кэрол Кроу, шериф Дуглас Эддингтон, Вероника Байер, Лори Уилсон, Джейк Хеншоу.

Индивидуальная особенность: сильно потеющий лоб.

Исследовательские способности: бюрократия, юриспруденция, запугивание.

Общие способности: здоровье 6, предусмотрительность 2, стрельба 4, ободрение 4.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Дуглас Эддингтон

Шериф Города

Словесный портрет: за пятьдесят, сухопарый, жёсткий взгляд, очень худой, борода цвета соли с перцем.

Что знают все: Эддингтон — глава полицейского участка (стр. 80). В прошлом он работал в большом городе, но был переведён сюда десять лет назад. Шериф пытается не впускать в Город нарушителей спокойствия и абсолютно нетерпим к чужакам.

- Существует множество баек о том, почему его перевели: у него был серьёзный конфликт с комиссаром полиции; его подстрелили; его поставили перед выбором: этот город либо увольнение; он был единственным честным копом в продажном отделе.
- Эддингтон живёт за Городом и держит четырёх огромных мастифов в качестве сторожевых псов. Его дом подобен крепости.

■ **Потенциальная жертва:** Эддингтон — не деревенщина. Может, он и отстал от жизни лет на десять, но всё ещё в курсе, как работает современная полиция. Шериф недоверчив к чужакам и новоприбывшим, пока они не докажут, что не внесут сумятицу в размеренную жизнь Города. Если гость

ему не понравился, он будет его преследовать и портить ему жизнь, стремясь прогнать из Города. У него немного друзей, но он стойкий защитник общества. **Полицейский жаргон** разговаривает Эддингтона, но он не начнёт доверять персонажам игроков, пока они не докажут, что находятся на стороне правосудия.

Герои могут завербовать Эддингтона в качестве союзника, но это лишь повесит на его грудь мишень. Эзотеррористы не трогают Эддингтона, пока он не в курсе их существования. Если местная полиция начнёт интересоваться действиями ячейки, Эддингтон будет устранён сверхъестественным методом, например, посредством ведьмы сна (см. «Книгу Неизбывного ужаса») или живодёра (стр. 94).

Вовлечённый: Эддингтон покинул большой город, потому что однажды ночью встретил что-то, чему не может дать объяснение. И это что-то последовало за ним в Город. Порой он видит это, когда ведёт машину. Оно никогда не нападало на него (и он хотел бы знать, почему оно его пощадило), но погрызло те тела... Было столько крови. Он пьёт, чтобы забыть, но оно преследует его даже в снах. Он капитан Ахав, но его белый кит — существо из ножей, зубов и жёлчи. Сбор информации в большом городе при помощи **полицейского жаргона** позволит разузнать истории о внезапном переводе Эддингтона.

В качестве вовлечённого шериф также может стать союзником. Но кто знает, как он себя поведёт. До настоящего момента, Эддингтон мог отрицать существование того, что он видел в большом городе, помогая себе выпивкой. Как только персонажи игроков подтвердят, что увиденное им реально, он включает Грязного Гарри против ячейки эзотеррористов, используя жестокую тактику и причиняя больше



вреда невинным, чем служителям культа. Если персонажи завербуют Эддингтона, им же и придётся пресечь его деятельность.

Эзотеррорист: ничтожество. Эддингтон — силовик ячейки. Он делает всё, чтобы эзотеррористы не были обнаружены, и следит, чтобы горожане не говорили с чужаками. Шериф хорошо умеет избавляться от тел. В большом городе его смертельно ранили в перестрелке; другие члены ячейки оживили его при помощи магического ритуала (либо призвав сущность из Внешней тьмы). Эддингтон — ходячий труп, подпитываемый магией.

Это означает, что он неуязвим для обычного оружия. Используйте недремлющего, неудержимого, безжалостного офицера полиции, чтобы напугать ваших игроков. Анализ крови Эддингтона при помощи **химии** показывает, что она содержит консерванты, такие как формальдегид, защищающие его от гниения изнутри.

Кроме того, персонажи игроков могут использовать Эддингтона против ячейки эзотеррористов, если пообещают ему освобождение от этого ужасного существования в виде ходячего трупа.

Круг общения: мэр Джерри Кроу, офицер Рик Доннер, офицер Марвин Селлерс, Эд Байер.

Индивидуальная особенность: записывает всё в полицейский блокнот.

Исследовательские способности: проницательность, полицейский жаргон, сбор улик, юриспруденция.

Общие способности: здоровье 8, проникновение 6, предусмотрительность 6, драка 6, стрельба 8.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: 0.

Рик Доннер

Офицер полиции

Словесный портрет: примерно 25 лет, полный, неуклюжий, униформа всегда безупречна, а обувь начищена до блеска.

Что знают все: «Толстый Рикки» занимается менее важными делами: нарушениями правил дорожного движения, пьяными подростками, громкой музыкой, незаконным сбросом мусора. Он не очень умный, но прилежный и знает в Городе всех.

- Малькольм Чемберс регулярно выкачивает из Рикки информацию о политике в ратуше и полицейском департаменте. Рикки слишком глуп, чтобы понять, что его используют.
- Рикки одержим Джоан Фелтон. Он доставляет Миллсу неприятности только ради того, чтобы произвести на неё впечатление.

■ **Потенциальная жертва:** Доннер — простой коп из маленького городка, пончик, жетон, рация. Что-то более опасное, чем авария с погнутым бампером, для него слишком серьезно, и он паникует при виде крови. По возможности, Рик лучше бы пил пиво с друзьями, но с тех пор, как Эддингтон стал главным, это получается делать только, когда

он не на службе. В его практике большинство неприятностей исходила от приезжих, поэтому он всегда становится на сторону местных в случае спора, что делает его противником расследования Ordo Veritatis. **Полицейский жаргон** только запутает Рикки, **флирт** принесёт куда больше результатов. Введите бедного Рикки, чтобы объяснить, почему эзотеррористы беспрепятственно орудуют в Городе. Рикки отражает суть всего отделения полиции.

Вовлечённый: в старших классах школы Доннер был в очень хорошей форме. Они вместе с Томом Уэстом были звёздами спорта в школе. Сильно поправился он лишь в последние годы. Доннер не понимает почему, ведь его диета и повседневная рутина особенно не изменились. Используя **медицинскую антропологию** и **рентген**, можно обнаружить множество похожих на червей паразитов, живущих в животе Доннера. Похоже, эти существа питаются, прикрепившись к его кишечнику. Также имеются несколько малозаметных шрамов на животе Доннера, свидетельствующих о хирургическом вмешательстве, но он не помнит недавних операций.

Эзотеррорист: садист. Глупость Доннера — игра. Он использует своё положение офицера полиции, чтобы прикрывать преступления. Тела он прячет в надёжном месте за чертой города. Доннер предпочитает молодых женщин, но не ограничивается ими. Его жертвы — всегда приезжие, потому что Город для него — священное место, которое нужно защищать от разлагающего влияния внешнего мира. После убийства он рисует тайные знаки по маршруту своего патрулирования, а в местах их пересечений оставляет кусочки плоти своих жертв, пряча их в сточных канавах, почтовых ящиках и под машинами.

Круг общения: шериф Дуглас Эддингтон, офицер Марвин Селлерс, Джоан Фелтон, Стюарт Миллс, Безумная Мэри, Эд Байер.

Индивидуальная особенность: хрюкает, как свинья; прочищает горло перед тем, как заговорить.

Исследовательские способности: полицейский жаргон, эрудиция.

Общие способности: вождение 4, здоровье 7, драка 4, стрельба 2.

Модификатор бдительности: —1.

Модификатор скрытности: —1.

Марвин Селлерс

Офицер полиции

Словесный портрет: около 35 лет, толстый, щёки рябые.

Что знают все: Марвин — третий офицер полиции, и ему достаётся работа, с которой не сможет справиться Рикки Доннер. Обычно его можно найти на дороге за городом с радаром в руках.

- Он умеет выживать в дикой природе и хорошо знает местность за городом.
- Он хочет занять должность Эддингтона.
- С ним лучше не ссориться. Парень очень злопамятен и найдёт способ отомстить в будущем.

■ **Потенциальная жертва:** Марвин — первый офицер полиции, прибывающий на место преступления. Он ожидает, что его приказов будут слушаться, и любая попытка ответить ему при помощи **полицейского жаргона** может закончиться арестом. Марвин собирается раскрыть большое дело, чтобы гарантировать себе место Эддингтона в ближайшем будущем. Он не постесняется скрыть или подтасовать улики, чтобы удовлетворить свои амбиции. У него всегда есть при себе пистолет или дробовик, и он очень

хороший стрелок. Персонажи игроков могут подкупить Марвина, чтобы получить доступ к месту преступления или полицейским записям, но грязный коп — это голодный коп. Стоит один раз дать взятку, и он уже не откажется и будет требовать всё больше. Даже в качестве союзника он подонек.

Вовлечённый: хоть Марвин и не является членом ячейки эзотерристов, он получает от них взятки. Этот коп докладывает им о действиях полиции и, если понадобится, встанет на защиту ячейки. Эзотерристы готовят Селлерса к вступлению в ячейку, как только его разум будет достаточно открыт. Если он не примет Внешнюю тьму по своей воле, галлюциногенные препараты и психологическое давление толкнут его за грань безумия и на путь эзотеррора. Поведение Марвина постепенно меняется. Он становится всё более жестоким и непоследовательным, иногда впадая в безумие. Если у него будет власть над персонажем игрока (например, если тот оказался под стражей или на мушке во время ареста), и у Селлерса случится приступ: он может вообразить, что перед ним чудовище. Проверка его кредитной истории при помощи **аудита** покажет, что он брал взятки. Анализ крови или мочи (**химия**) обнаружит следы большого количества галлюциногенов.

Эзотеррист: коллаборационист. Марвин — волк; остальные — всего лишь овцы. Когда эзотерристы придут к власти, он сможет воплощать в жизнь свои фантазии и править как король варваров. В качестве полноправного члена ячейки Марвин станет проводить ещё больше времени в дикой местности. У него там есть хижина, скрытая от глаз, в которой находится тайник с нелегальным оружием, приобретённым им

с целью защиты ячейки, когда штопферы придут в Город. Персонаж, использующий **баллистику** при осмотре тела жертвы ячейки, определит, что пуля изготовлена в России. При помощи этой улики герои могут выйти на торговца оружием и отследить путь товара к Марвину. Конечно, попытка проникнуть в хижину, скорее всего, обернется штурмом с использованием тяжелого вооружения.

Круг общения: шериф Дуглас Эддингтон, офицер Рик Доннер, Том Уэст, Гарри Стовер.

Особая примета: Марвин резок и груб. У него найдется оскорбление для каждого, кто его раздражает.

Исследовательские способности: запугивание, естествознание, уличное чутьё.

Общие способности: вождение 8, здоровье 8, драка 4, стрельба 8, слезка 6.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +1.

Вероника Байер

Хозяйка отеля

Словесный портрет: около 45 лет, изящная, яркая, очки в красной оправе.

Что знают все: Вероника управляет местным отелем (стр. 79). Её муж Майк умер несколько лет назад. Её сын Эд Байер (стр. 68) известен как возмутитель спокойствия. Она истинная деловая леди, но кажется хрупкой, как будто постоянно находится на грани нервного срыва.

- Отель убыточен. Если туристический бизнес в ближайшее время не наберёт обороты, его придется закрыть. И что после этого делать Веронике? Отель — единственное дело её жизни, на которое она ещё надеется.
- Майк умер внезапной и загадочной смертью. Его сестра судится с Вероникой за контроль над бизнесом.

Потенциальная жертва: Байер пытается защитить хрупкий туристический бизнес Города. Она в тесном сотрудничестве работает с мэром и остальными деловыми людьми, пытаясь хоть что-то наладить в сфере туризма. Её сын Эд Байер прослыл местным нарушителем спокойствия и портит ей жизнь. Вероника очень впечатлительная женщина, утомлённая попытками удержать отель на плаву (мечта мужа, не её) и предотвратить попадание Эда в тюрьму или психиатрическую лечебницу. **Судебная психология** позволит заметить, что у Байер стресс, а если её внимательно выслушать и воспользоваться навыком **успокаивания**, можно заслужить её доверие. Эзотеррористы охотятся на гостей города, и кто, как не Вероника, может быть лучшим источником информации о приезжих?

Вовлечённая: в отеле Байер происходят странные вещи. Веронике преследует призрак (или то, что она считает призраком) её мужа, дающей ей советы по спасению бизнеса. Только ритуальные убийства могут принести удачу. А в отеле хватает странствующих бизнесменов и государственных инспекторов, чтобы обеспечить стабильный приток жертв. Сами убийства совершает её сын Эд, после чего он получает снадобье, заставляющее его забыть содеянное. Тела сжигаются в старой печи отеля. Анализ гари из дымохода отеля при помощи **химии** покажет следы человеческих останков.

Эзотеррорист: коллаборационист. Байер убила своего мужа, чтобы доказать преданность ячейке. Эда она родила не от мужа, а от другого эзотеррориста. Он был зачат в процессе магического ритуала, проведённого для создания вместилища сущности из Внешней тьмы. **Эрудиция** при осмотре фотографий в отеле позволит герою заметить

отсутствие сходства между Эдом Байером и его отцом. Чтобы усилить психическую отдачу, необходимую для разрыва барьера, Эд не должен знать о своём истинном предназначении. Скоро придёт время, и предназначение Эда будет исполнено.

Круг общения: мэр Джерри Кроу, Эд Байер, Розалинда Лопес, доктор Энн Уоллас.

Особая примета: всегда уставшая. Очки в красной оправе скрывают красные глаза Байера. Она регулярно заходит к доктору Уоллас, чтобы купить снотворного.

Исследовательские способности: антропология, лесть, ведение переговоров.

Общие способности: воровство 3, здоровье 5, слежка 4.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Отец Джонс

Священник

Словесный портрет: за 30, приятной наружности, блондин, ясный взгляд.

Что знают все: преподобный Джонс (при необходимости, измените его сан в соответствии с основной религией Города) — молодой, харизматичный и преисполненный энтузиазма городской священник. Он здесь всего лишь несколько месяцев, но уже поразили всех своей энергией.

- По слухам, отец Джонс когда-то служил в армии, возможно, даже в спецчастях. У него точно есть скелеты в шкафу.

Потенциальная жертва: отец Джонс горит желанием служить обществу. Он образец для всех, столп веры и действительно добрый человек. Эзотерристы планируют использовать Джонса для того, чтобы пробить брешь в Барьере. Они сделают его символом надежды и добродетели, а потом убьют.

Пока время устранить Джонса не наступило, члены ячейки — его самые рьяные приверженцы. Они даже могут использовать сущностей из Внешней тьмы, чтобы улучшить его репутацию. Экзорцизм провести очень просто, если цель демона — сделать хорошее шоу, в котором ты главный актёр. Если обсудить с отцом Джонсом религию, прибегая к **антропологии**, он убедится, что персонажи достойны внимания. Когда планы эзотерристов войдут в завершающую стадию, Джонс поверит в свою собственную духовную силу, станет надменным и осуждающим. Он даже может обернуться против персонажей игроков.

Вовлечённый: Джонс — не эзотеррист, но он знаком с их убеждениями и даже разделяет некоторые из них. Священник является тайным приверженцем катаризма и верит, что объективная реальность — ужасная ловушка, созданная капризным и злым Демиургом. Внешняя тьма кажется нам ужасной, но это лишь потому, что Демиург заточил нас. Существа Внешней тьмы на самом деле — ангелы, — но мы не можем воспринимать их такими, какими они есть в действительности. Он хочет открыть людям правду, но считает при этом, что эзотерристы заблуждаются, и осуждает их методы. Джонс — третья сторона войны. Он поможет персонажам игроков победить ячейку, но его основной целью является падение Барьера.

Эзотеррист: покорный. Джонс использует своё положение для наблюдения за душевным здоровьем Города. Он ищет уязвимых горожан или тех, кто планирует построить планы ячейки, и информирует своих товарищей. Священник втёрся в доверие горожан и знает их тайны. Все ему доверяют. Джонс не действует самостоятельно, если

в том нет особо острой необходимости, поскольку хочет сохранить доверие горожан.

С кафедры он подстёгивает страхи и сомнения своей паствы, выкрикивает гневные проповеди о греховности и порочности современного мира и о том, что прихожане сами нечестивы и виновны. А за закрытыми дверями Джонс смеётся над их верой, проводя в церкви загадочные ритуалы во славу Внешней тьмы. Для него создания Неизбывного ужаса — истинные боги, заслуживающие поклонения.

Круг общения: Соня Тейт, Джун Фелтон, Лори Уилсон, Тони Шиллинг.

Особая примета: постоянно проверяет свой сотовый на предмет сообщений; говорит, что всегда готов помочь своей пастве в минуту нужды.

Исследовательские способности: антропология, судебная психология, оккультные науки, успокаивание.

Общие способности: здоровье 6, первая помощь 4, драка 4, стрельба 6, ободрение 4. Модификатор бдительности: 0. Модификатор скрытности: +1.

Энн Уоллас

Городской врач

Словесный портрет: около пятидесяти, бледна, седеющие волосы.

Что знают все: её семья жила в Городе на протяжении поколений. Отец и дед были врачами до неё. В Городе она знает всех, и у всех о ней весьма хорошее мнение.

- Отец доктора Уоллас все ещё жив, но он страдает от болезни Альцгеймера и обретается в доме престарелых в большом городе.
- Отец доктора Уоллас продолжал практику несколько лет после того, как болезнь была обнаружена. Он наделал тогда много ошибок, прописывая не те лекарства и диагностируя не те болезни. Некоторые утверждают, что жена Эрла Кэллоуэя умерла из-за ошибок отца Уоллас.

Потенциальная жертва: семья Уолласов тесно связана с Городом, и Энн искренне преданна этому месту и его жителям. Несколько лет назад она обнаружила следы деятельности эзотерристов и попыталась узнать, кто стоит за этим. Однажды ночью Энн проснулась от того, что её держали три фигуры, скрытые в тени. Одна из этих фигур прижала к её горлу скальпель и прошептала: «Это место принадлежит нам. Не задавай вопросов. Никому не говори. Закрой глаза. Иначе, мы срежем твоё лицо». После этого ужасного случая она не посмела продолжить



своё расследование. Её снедает чувство вины, и она тайком принимает успокоительное. Если персонажи игроков раскроют её предыдущую связь с ячейкой, она может им помочь, но это усилит её паранойю и усугубит злоупотребление успокоительными препаратами.

Вовлечённая: доктора Уоллас тревожит собственное психическое состояние. Она убеждена, что страдает от синдрома Моргеллон, странного заболевания (заблуждения или психоза), при котором у жертвы под кожей растут загадочные разноцветные волокна, больше всего напоминающие провода или ещё что-то явно синтетическое. Для анализа волокон, растущих под кожей, можно использовать знания в **патологии** или **судмедэкспертизу**. Тесная связь Уоллас с Городом заставляет её тело мутировать из-за того, что эзотерроисты искажают реальность. Если их не остановить, Уоллас превратится в нечто ужасное.

Эзотеррорист: экзотфетишист. Семья Уоллас была частью заговора эзотеррористов на протяжении поколений. Её дед обнаружил потенциальную слабость в Барьере, её отец в течении тридцати лет составляя карту и подготавливал дочь к завершению Великого дела. Тело Энн покрыто шрамами и татуировками, представляющими собой карту Города. Её плоть описывает форму разлома, а кровь станет ключом, открывающим путь. За ней следят несколько стражей, людей и нелюдей, защищающих её, пока не пришло время исполнить предначертанное.

Круг общения: Джун Фелтон, Безумная Мэри, Эрл Кэллоуэй, Вероника Байер.

Особая примета: никтофобия (боязнь темноты).

Исследовательские способности: химия, судебная антропология, патология.

Общие способности: здоровье 5, первая помощь 6.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Кэрол Кроу

Почтмейстер

Словесный портрет: за тридцать, хорошо одевается, брюнетка.

Что знают все: Кэрол — жена мэра и гордится этим. Она считает себя Первой Леди Города и негодует, если не получает должного, по её мнению, уважения. Кэрол руководит городским почтовым отделением, и иногда кажется, что и всем остальным городом вместо Джерри.

➤ Она обожает сплетничать и заговорит тебя до смерти, если дать ей такую возможность.

➤ Кэрол претендует на то, чтобы считаться утончённой и модной, однако всё сводится к тому, что она подсмотрела в сериале «Секс в большом городе».

Потенциальная жертва: сама по себе Кэрол безобидна, однако положение в Городе превращает её в весьма соблазнительную мишень для эзотеррористов. Если им потребуется получить доступ к почтовым отправлением, линиям телефонной связи (телефонная станция располагается в здании почтамта) или просто ещё один рычаг влияния на мэра, использовать Кэрол — самый очевидный способ для достижения желаемого. В этом случае ячейка прибегнет к помощи человека, который сможет соблазнить её (вероятно, приехавший специалист или сущность из Внешней тьмы, подобная мужчине из бара, описанного в «Книге Неизбывного ужаса»), что позволит впоследствии похитить Кэрол или шантажировать.

Вовлечённый: по ночам из-за ослабленного Барьера разум Кэрол наполняют кошмарные видения и предзнаменования. Со временем они свели её с ума. Она одержима чтением чужой почты и иногда подменивает письма, чтобы сообщение получил «правильный» человек. Персонажи игроков могут получить письма, адресованные им, но предназначенные другому жителю Города. Кэрол вырезает имена и другие личные подробности и собирает их, вклеивая в альбомы для газетных вырезок. **Анализ документов** подтверждает, что письма были открыты при помощи пара, подменены, а потом мастерски заклеены снова. Мэр Кроу пытается скрыть душевную болезнь своей жены, но, чем более нестабильной становится Кэрол, тем чаще он задумывается над тем, что ему придётся выбирать между ней и своей политической карьерой.

Эзотеррорист: доминирующий. Кэрол жаждет власти и недовольна её отсутствием. Она пыталась получить власть через мужа, но политическая карьера Джерри стоит на месте. Эзотеррор предлагает ей короткую дорогу к власти и славе. Она мечтает править миром или хотя бы Городом. Кэрол мелочна, и у неё обширный список врагов. Когда Барьер падёт, все, попавшие в этот список, будут вечно страдать от рук её союзников из другого измерения. Она станет использовать призванных чудовищ для свершения мести, возможно, тем самым выдав ячейку наблюдательному сыщику.

Круг общения: мэр Джерри Кроу, Лори Уилсон, Малькольм Чемберс.

Особая примета: сплетничает обо всех.

Исследовательские способности: анализ документов, уличное чутьё.

Общие способности: воровство 4, здоровье 5, слежка 3.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: 0.

Стюарт Миллс

Подросток-бунтарь

Словесный портрет: без малого двадцать, хорошо сложен, всегда хмурится.

Что знают все: Стюарт — молодой возмутитель спокойствия; его ловили на краже машин, торговле наркотиками, прослушивании «той» рэп-музыки и кто знает ещё на чём.

Потенциальная жертва: Стюарт молод, высокомерен и храбр, из-за чего и попадает в неприятности. Если он обнаружит следы оккультной деятельности, то пойдёт по ним, что может привлечь внимание ячейки эзотеррористов. Он никогда не обратится в полицию, поскольку там его считают подонком, но доверится сыщикам, если они произведут на него положительное впечатление.

Если же персонажи игроков не станут общаться со Стюартом, он обречён. Все остальные горожане махнули на него рукой и уверены в том, что он вскоре попадёт либо в тюрьму, либо в могилу. Этот парень вот-вот станет частью статистики, ещё одним пропавшим без вести. Когда эзотеррористам понадобится объект для жертвоприношения или козёл отпущения, их выбор падёт на Стюарта.

Вовлечённый: виной ухудшающегося асоциального поведения Стюарта является предмет (статуэтка), принадлежащий эзотеррористам, который он украл несколько месяцев назад. Эта вещь подталкивает его к актам всё большего разрушения и жестокости. Если статуэтка не будет найдена и уничтожена, Стюарт погибнет, набросившись на полицейского, или однажды придёт в школу с дробовиком и начнёт стрельбу. Он не обращает внимания ни на что, кроме запугивания.

Но если персонажи игроков заставят его говорить, Стюарт покажет им статуэтку и расскажет, где взял.

Эзотеррорист: сущность из Внешней тьмы. Стюарт Миллс умер более года назад. Он был одной из первых жертв ячейки эзотеррористов. Тварь, которая носит его лицо и истязает его семью, не имеет ничего общего с человеком. Существо забавляет возможность вести себя как Стюарт, и оно ожидает, когда его союзники-эзотеррористы ещё сильнее ослабят Барьер и дадут ему ещё большую свободу. До тех пор он работает в качестве стража и убийцы.

Тело Стюарта со снятой кожей похоронено в дикой местности. Один из его одноклассников знает, что Стюарт мёртв, но слишком боится твари, носящей его лицо, чтобы говорить.

Круг общения: Соня Тейт, Джоан Фелтон, Том Уэст, Элис Хеншоу, офицер Рик Доннер.

Особая примета: в ушах всегда наушники плеера, в которых играет очень громкая музыка.

Исследовательские способности: сбор улик, эрудиция.

Общие способности: вождение 4, воровство 3, здоровье 9, проникновение 4, драка 4, стрельба 2.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Джоан Фелтон **Сексуальная девушка**

Словесный портрет: около семнадцати лет, очень хороша собой, блондинка.

Что знают все: Джоан — самая красивая девушка Города. Все парни школы хотят с ней встречаться. Её мать Джун Фелтон в свои молодые годы тоже была хороша собой, но далеко не так, как её дочь.

➤ Джоан и её мать часто ссорятся. На публике они стараются этого не показывать, но в действительности ненавидят друг друга.

➤ В прошлом она встречалась со Стюартом Миллсом.

Потенциальная жертва: властолюбивая мать Джоан стремится контролировать жизнь дочери, поэтому напряжение в доме Фэлтонов постоянно нарастает. Девушка думает о том, как сбежать из дома. Возможно, ей удастся переехать к отцу, который уже давно покинул Город. Если же связаться с ним не удастся, она попытается счастья собственными силами. Однако вряд ли у неё это получится. Ведь на дорогах за Городом нередко пропадают люди, и, скорее всего, Джоан станет очередной жертвой.

Любой эзотеррорист с типами личности доминирующий, гедонист или экзофетишист может быть заинтересован в том, чтобы соблазнить Джоан и сделать её своей собственностью.

Вовлечённая: Джоан является невольной пешкой сил Неизбывного ужаса. Во время сна она становится одержимой сущностью из Внешней тьмы, использующей её тело для помощи ячейке. Существо, преследующее её во сне, говорит голосом её матери, бормоча тайные желания других людей или выкрикивая оскорбления на шумерском. Джоан на протяжении последнего года просыпалась в неожиданных или компрометирующих местах, но слишком боится и стесняется об этом говорить. Иногда, проснувшись, она обнаруживала себя идущей по пустым улицам сумеречной и искажённой изнанки Города. Эта ночная одержимость прогрессирует, и Джоан начинает попадать под контроль сущности, даже когда бодрствует. Чтобы не оказываться в неловком положении, девушка пытается

не спать как можно дольше и ночью приковывает себя к кровати наручниками.

Эзотеррорист: экзотфетишист. Джоан пресыщена скучной и размеренной жизнью Города. Да и не только его — прошлое лето она провела в большом городе, живя у отца, пока тот её не выгнал. Там она познала всё, что мог предложить ей этот ограниченный мирок. Джоан хочет нового, чего-то совершенно иного, и эзотеррористы — единственные, кто могут дать ей желаемое.

Она хочет выйти за границы своей человеческой сущности. Во снах ей является её новая форма, столь желанная, столь чуждая и столь прекрасная.

Круг общения: Стюарт Миллс, Соня Тейт, Элис Хеншоу, Джун Фелтон, офицер Рик Доннер.

Особая примета: играет со своими волосами, когда говорит.

Исследовательские способности: флирт, уличное чутьё.

Общие способности: атлетика 4, здоровье 6, проникновение 4.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Соня Тейт

Странная девушка

Словесный портрет: около семнадцати, несуразная одежда, тёмные волосы с разноцветными прядями

Что знают все: Соня — странная девушка. Она проводит большую часть времени за компьютером. Постоянно влипает в неприятности в школе и влезает в споры. Не удивительно, что у неё нет друзей.

Потенциальная жертва: Соня очень умна и чувствует, что жизнь в маленьком городе ограничивает её. В прошлом году она

начала расследовать странные события и исчезновения, и хотя ещё не знает о существовании эзотеррористов, идёт по их следу, и они об этом осведомлены. Вопрос лишь в том, завербуют ли они её или устроят.

Вовлечённая: Соня — художница, рисующая ужасы. Используя комбинацию цифровой живописи и манипуляции с фотографиями, она создаёт кошмарные картины, ставшие культовыми в сети. Один из её фанатов является эзотеррористом, и он готовит её к вступлению в ячейку. В течении кампании она перейдёт от создания простых, хоть и жутких макабрических картин к использованию в своём искусстве частей животных и собственного тела. В конце концов, это приведёт к тому, что другие люди послужат в качестве холстов...

Эзотеррорист: экзотфетишист. Соня выросла в Городе. Всю свою жизнь она играла с воображаемыми друзьями, такими как чудики (см. «Книгу Неизбывного ужаса»), друзьями с когтями и клыками и кислотой вместо крови. Она чрезвычайно нестабильна, опасна и не может отличить фантазии от реальности, реальность от мира за Барьером.

Круг общения: Стюарт Миллс, Джоан Фелтон, Элис Хеншоу, отец Джонс.

Особая примета: когда нервничает, бессознательно царапает ногтями запястья.

Исследовательские способности: искусствоведение, извлечение данных.

Общие способности: воровство 4, здоровье 6, проникновение 3.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: 0.

Элис Хеншоу

Учительница

Словесный портрет: за тридцать, тёмные волосы, атлетическое сложение.

Что знают все: популярна и дружелюбна. Учительница английского языка и истории в местной школе. Племянница Джейка Хеншоу и раньше работала в его заведении. Когда рассказывает историю Города, входит в «режим учительницы».

➤ Элис — эксперт по истории Города — и хочет создать историческое общество, чтобы сохранить уникальное наследие прошлого.

Потенциальная жертва: в городской ратуше хранятся архивные документы, но никто не каталогизировал их годами. Элис начала проект по сбору полной истории Города и организовала учеников и других местных жителей для помощи в сортировке гор документов. Любой, кто помогает, используя **анализ текста, историю** или **исследовательскую работу**, может с ней поговорить. Расследование вот-вот приведёт Элис к доказательствам того, что Город уже очень долгое время находится под воздействием Внешней тьмы. Это неизбежно привлечёт внимание ячейки и станет приговором для Элис.

Вовлечённая: Элис нашла в архивных документах дневник, написанный членом ячейки эзотерристов. Чтение дневника вдохновило её на попытку проведения некоторых ритуалов, описанных в дневнике. И теперь она лишь в шаге от служения Внешней тьме. В данный момент у Элис нет связи с ячейкой, но они завербуют или убьют её как соперника как только найдут. Часть дневника закодирована, и Элис не обладает необходимыми знаниями, чтобы расшифровать код. Она настолько отчаянно жаждет этих знаний, что может даже похитить персонажа игрока, обладающего знанием **криптографии**, чтобы заставить его перевести оставшиеся фрагменты.

Эзотеррист: покорный. За Элис наблюдает существо из Внешней тьмы. Существо пока что не имеет возможности появиться в нашей реальности, но может общаться с Элис посредством школьной доски. Оно получает контроль в моменты стресса. Через Элис сущность стремится психически воздействовать на её учеников. Анализ текста в отношении письма Элис позволяет обнаружить два отличающихся почерка. Возможно это та же сущность, что преследует её ученицу Джоан Фелтон.

Круг общения: Джейк Хеншоу, Том Уэст, Стюарт Миллс, Джоан Фелтон, Соня Тейт.

Особая примета: объясняет всё менторским тоном.

Исследовательские способности: антропология, археология, история.

Общие способности: здоровье 6, ободрение 3.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Том УЭСТ

Мастер на все руки и футбольный тренер

Словесный портрет: за сорок, лысеющий, лишний вес, носит футболки.

Что знают все: примерно двадцать лет назад Том был героем Города. Он являлся звездой футбола и раз за разом приводил местную команду к победе. Том получил спортивную стипендию, и все были убеждены, что его ждёт великолепная карьера в национальном спорте. Цепочка травм, болезней и просто неудач покончила с мечтой Тома. Он так и не попал в профессиональный спорт и снова оказался в Городе. Том работает в качестве мастера на все руки, ремонтируя аппаратуру и нанимаясь на разовые работы. Также он тренирует школьную спортивную команду.

➤ Том всегда ищет способ быстро разбогатеть. Он потерял много денег из-за азартных игр и финансовых пирамид.

Потенциальная жертва: Том — неудачник, живущий памятью былой славы, но у него много связей в Городе. Разовые работы, тренерская деятельность и круг друзей позволяют ему знать обо всём происходящем в Городе, и он может быть отличным информатором. При правильной мотивации Том даже вызовется помочь персонажам игроков. Он растолстел, но всё ещё быстр и силен. Лучшим способом подружиться с ним будет болтовня на тему спорта (*эрудиция*).

Без внешней силы, которая заставит его собраться, Том окончательно опустится и когда-нибудь окончит свои дни на заднем сидении своего фургона с бутылкой виски и дробовиком в руках.



Вовлечённый: Том намеренно разрушил свою карьеру. Он падал, плохо играл, принимал наркотики перед играми и однажды даже ранил ногу ножом, чтобы пропустить большой матч. Том не может объяснить, зачем это сделал, и знает лишь, что какая-то сила не даёт ему покинуть Город. Если бы его карьера пошла хорошо, Город пришлось бы покинуть. Он ездит по ночным улицам в поисках того, чему не может дать названия.

Когда Том наконец-то обнаруживает это существо, оно предлагает ему сделку. Тварь отмотает время назад и позволит ему пожить жизнью спортивной звезды, о чём он всегда мечтал. Но взамен Том совершит невысказанный по своей чудовищности поступок. Существо проводит для Тома демонстрацию альтернативной жизни во сне. Но этот сон снится и персонажам игроков. Им предстоит убедить Тома, что его судьба в этой реальности, и остановить его до того, как он окажется обманутым сущностью из Внешней тьмы.

Эзотеррорист: ищущий внимания. Том был лёгкой добычей для ячейки. Он хочет вновь пережить дни славы. Хочет, чтобы его снова носили на руках по улицам Города. Он работает в качестве курьера и контрабандиста ячейки, перевоза ритуальные предметы и оружие в своём фургоне. Эзотеррористы не считают его важным, поэтому Том будет принесён в жертву, если это понадобится ячейке.

Круг общения: офицер Марвин Селлерс, Эрл Кэллоуэй, Элис Хеншоу, Стюарт Миллс, Джейк Хеншоу.

Особая примета: говорит о спорте при любой возможности.

Исследовательские способности: флирт, эрудиция.

Общие способности: атлетика 6, здоровье 7, механика 6.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Безумная Мэри Пожилая душевнобольная

Словесный портрет: неопределимый возраст (где-то между 45 и 70), неухоженные волосы, грязный кардиган.

Что знают все: Мэри безумна, но безобидна. Она живёт в доме, полном кошек и старых газет, и выходит, только чтобы получить чек социального страхования, купить продуктов и поразглагольствовать на тему своей последней параноидальной теории.

- Её настоящей имя — Мэри Уилсон. Она сестра Лори Уилсон, но они не разговаривают.
- Мэри однажды напала на отца Джонса с обвинением, что он сам дьявол под маской благодетели.

Потенциальная жертва: много лет назад Мэри стала жертвой деятельности эзотерристов. Возможно, это был жуткий ритуал или встреча с сущностью из Внешней тьмы. Разум Мэри не выдержал испытания, которое выпало на её долю. Она слишком безумна, чтобы помочь персонажам игроков напрямую, но после применения **успокаивания**, Мэри может туманно намекнуть на то, что именно происходит в Городе. Скорее всего, именно она сделала те странные пометки на газетных вырезках (см. главу «Местные новости», стр. 101). Как только эзотерристы поймут, что Мэри неосознанно распространяет секретную информацию, они положат этому конец. Она слаба и беззащитна, так что легко можно подстроить несчастный случай, а её кошки съедят большую часть улики.

Вовлечённая: кошки Мэри стали пристанищем для сущностей с той стороны Барьера. Эти одержимые животные нашёптывают Мэри секреты, а в замен она кормит их человеческой плотью. **Естествознание** позволит заметить странное поведение кошек. Все они являются переносчиками мутировавшей формы токсоплазмоза. Бактерии, переносимые кошками, вызывают у людей шизофрению и изменение поведения. Заражённые персонажи станут рабами кошек.

Эзотеррист: ничтожество. Раньше Мэри была лидером ячейки эзотерристов, но сорвавшийся ритуал свёл её с ума. Она много знает о Внешней тьме и является талантливой ведьмой, но ячейка считает её слабым звеном и устранит при первых признаках того, что сыщики обратили на неё внимание. Проваленный ритуал дал ей способность видеть замаскировавшихся сущностей Внешней тьмы и проходить сквозь Барьер по желанию, но также разрушил её разум. Часть сознания Мэри была вырвана из её мозга и теперь существует в хаосе по ту сторону Барьера и пытается вернуться в нашу реальность.

Круг общения: доктор Энн Уоллас, офицер Рик Доннер, Лори Уилсон.

Особая примета: бормочет бессмыслицу.

Исследовательские способности: астрономия, оккультные науки.

Общие способности: здоровье 5, наблюдение 6.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +1.

Джун Фелтон Бывшая королева красоты

Словесный портрет: около 45, много косметики, осветлённые волосы.

Что знают все: Джун работает в приёмной доктора Уоллас. В старших классах школы она была весьма хороша собой и даже выиграла конкурс красоты округа. Её дочь Джоан ещё красивее, чем Джун была в том же возрасте.

- Джун не уживается с дочерью.
- У Джун одностороннее соперничество с Кэрол Кроу. Она старается очернить жену мэра при любой возможности.

Потенциальная жертва: Джун знает, что с Городом что-то не так, но отказывается это признавать. Она хочет, чтобы её дочь покинула Город. Хотя Джун и говорит себе, что просто желает, чтобы Джоан реализовала свой потенциал, на подсознательном уровне она пытается уберечь дочь от опасности. Если заставить Джун говорить правду при помощи **допроса**, она не сможет больше себя обманывать и согласится помочь персонажам игроков, если они организуют переезд Джоан в безопасное место. Если её дочь падёт жертвой городского зла, Джун потеряет рассудок.

Вовлечённая: Джун отчаянно желает вернуть свою юность и красоту. Реальность в этом месте столь податлива, а её желание столь велико, что вполне может осуществиться. Джун высасывает молодость из своей дочери или купается в крови при лунном свете, или сдирает с себя кожу и отдаёт её на обновление сущностям из Внешней тьмы. Лучшим способом взаимодействия с ней будет **флирт**, но персонажи игроков могут получить больше внимания, чем хотели.

Эзотеррорист: ищущий внимания. Джун хочет, чтобы её любили и восхищались ею. Она обратилась к ячейке эзотеррористов с целью вернуть былое очарование. Джун — незначительный член ячейки и в основном

выполняет функции информатора и шпиона. Любой раненный персонаж игрока, попавший под опеку доктора Уоллас, может стать объектом внимания Джун. Она заменит обезболивающее ядом или намеренно инфицирует рану фасциитом.

Круг общения: доктор Энн Уоллас, Джоан Фелтон, отец Джонс.

Особая примета: флиртует со всеми.

Исследовательские способности: бюрократия, флирт, судебная психология.

Общие способности: здоровье 6, предусмотрительность 2.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Эд Байер

Возмутитель спокойствия

Словесный портрет: около 25, жирные на вид волосы, небрит.

Что знают все: Эд — ни на что не годный сын Вероники. Он живёт с ней в отеле с тех пор, как вышел из тюрьмы, куда попал за нападение на Рика Доннера. Все знают, что Эд плохо влияет на Город. Возможно, он снова торгует наркотиками в отеле.

- Шериф Эддингтон презирает Эда и ищет предлог снова упечь его за решётку.
- Эд следит за Диной Чемберс.

Потенциальная жертва: юноша доставляет Городу множество проблем, но он никак не связан с оккультной деятельностью эзотеррористов. Если персонажи дадут ему шанс и не станут сразу записывать в разряд неудачников, он может сослужить им хорошую службу. Успешное **ведение переговоров** позволит завербовать его в качестве надёжного информатора.

Эд — полуночник, — и знает, что происходит в городе после того, как гаснут уличные

фонари. Он видел действительно странные вещи... Если Эд не будет завербован, то, скорее всего, станет жертвой сущности из Внешней тьмы. Персонажи игроков найдут его окровавленный и обглоданный труп за чертой Города.

Вовлечённый: бывшие проблемы Эда вызваны контактом с Внешней тьмой. Они преследуют его годами, особенно по ночам. Он помнит холодные бледные пальцы, тянущиеся к нему из темноты его спальни. Теперь Эд никогда не спит ночью. Единственный способ избавиться от этих существ на короткое время — убить кого-то и использовать его в качестве отвлекающего манёвра. Эд обнаружил, что если одеть свежий труп в свою одежду и пометить кровью, существа, преследующие его, окажутся сбитыми с толку и будут некоторое время терзать труп, а не его тело. Это лишь временная мера, но она предоставляет ему несколько месяцев облегчения.

Эзотеррорист: гедонист. Эд — социопат, не заинтересованный ни в чём, кроме собственного удовольствия. Полиция не знает и десятой доли того, что он натворил, и он заставил свою мать Веронику покрывать его прошлые преступления. Применение знаний **археологии** на территории отеля позволит обнаружить массовое захоронение. Кости животных со времён детства Эда находятся на дне этого склепа. Человеческих же так много, что лишь тонкий слой почвы скрывает жертв его последних убийств.

Круг общения: Вероника Байер, шериф Даглас Эддингтон, Дина Чемберс, офицер Рик Доннер, Розалинда Лопес.

Особая примета: презрительно усмехается, когда разговаривает.

Исследовательские способности: химия, сапёрное дело, запугивание.

Общие способности: атлетика 5, вожделение 2, здоровье 5, механика 4, драка 6.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: 0.

Ленор Данек

Художница-эзотерик

Словесный портрет: за 40, загорелая, носит много украшений.

Что знают все: Данек недавно прибыла в город. Она скульптор и художник. Ленор переоборудовала в студию и мастерскую приобретённый ею фермерский дом за Городом. Произведения её искусства выглядят необычно и создаются из того, что она находит в Городе. В ход идут опавшие ветки, выброшенные игрушки, старые покрышки, а также драгоценные камни и металлы. Она говорит о «поиске божественного в обыденном» и «ином восприятии».

➤ Данек является последовательницей какой-то странной религии или принимает много ЛСД, а, может, и то, и другое.

➤ Она близко дружит с Малькольмом Чемберсом.

Потенциальная жертва: искусство Ленор странное и пугающее, но она не эзотеррорист. Художница обладает интуитивным пониманием Барьера и ощущает тварей из Внешней тьмы. Ленор станет активным (даже пугающе слишком активным) союзником сыщиков, как только узнает об этих тварях больше, и может быть полезным информатором по изменениям и разрывам местного Барьера.

Если эзотеррористы примут Данек за врага, они могут физически устранить её. Она чувствительна к присутствию Внешней тьмы, следовательно, эту её особенность можно использовать для нападения или сведения её с ума.

Вовлечённый: пугающее и провокационное искусство Данек находит благодарного ценителя. Она не эзотеррорист, но многие её клиенты симпатизируют секте. Ленор была в Город по рекомендации одного из своих клиентов, ставшего её покровителем. Этот клиент — эзотеррорист, — и он верит, что искусство Данек может служить прообразом пути сквозь Барьер. Клиент вдохновляет Ленор на создание новых работ, содержащих незаконные ингредиенты, такие как части человеческих тел, например.

Эзотеррорист: доминирующий. Данек может быть загадочным Скульптором, упомянутым в инструктаже Ordo Veritatis либо работать на Скульптора. Её роль — вести проект «Нулевой разлом» к завершению. Она не вмешивается в повседневные дела ячейки, но примет участие в устранении каких-либо проблем. У Ленор нет сверхъестественных способностей, но она бывший агент Моссада и ничуть не уступает персонажам игроков в умении стрелять.

Круг общения: Малькольм Чемберс. Она является поклонницей работ Сони Тейт в сети, но не знает, что та живёт в Городе.

Особая примета: трогает всё, до чего может дотянуться.

Исследовательские способности: антропология, искусствоведение, фотография.

Общие способности: ободрение 4 (здоровье 10, проникновение 10, предусмотрительность 10, драка 12, стрельба 16, если она эзотеррорист).

Модификатор бдительности: 0 (+2, если она эзотеррорист).

Модификатор скрытности: 0 (+2, если она эзотеррорист).

Лори Уилсон Местный предприниматель

Словесный портрет: около 40, маленькая, нервно-энергичная.

Что знают все: Лори Уилсон управляет местным бизнесом (туристическая/скобяная лавка/торговля недвижимостью и т. д.). Лори — глава городского предпринимательского комитета, целью которого является улучшение экономической ситуации в Городе. Она очень любит всё организовывать. Уилсон светится везде, где только может: от ежегодного городского фестиваля до школьного комитета.

➤ У Лори есть сестра — Безумная Мэри. Они не разговаривают, но Лори оплачивает аренду жилища сестры.

Потенциальная жертва: Лори — опора общества и прикладывает все усилия к тому, чтобы сделать Город лучше. Она может быть назойлива, но намерения у неё исключительно благие. Даже не подозревая о существовании сверхъестественного, Лори неумоимо ведёт борьбу с тьмой, которая собирается поглотить этот Город. Сплочение общества может быть лучшим способом предотвратить разрыв Барьера, который готовят эзотеррористы. Чтобы достичь успеха, представители ячейки должны сначала уничтожить её. С помощью магического предмета они планируют довести Лори до безумия.

Вовлечённая: Лори одержима репутацией и образом Города. Любой, кто даже намекнёт, что это не самое идеальное место для жизни, сразу же попадает в список её врагов. Когда Город начинает впадать в хаос в результате действий эзотеррористов, Лори становится способна на убийство и обвиняет персонажей игроков в том, что они испортили её идеальный Город. Всё пошло не так с того момента, как они здесь появились...

Эзотеррорист: сущность из Внешней тьмы. Лори в буквальном смысле часть этого Города. Она физическое воплощение его тёмной стороны. Всё, что Город выбрасывал и отвергал, в итоге стало Лори Уилсон. Её выносило заброшенное здание, городской мусор и нечистоты стали её плотью, а ненависть и ярость местных жителей — её пищей. Она знает все их грязные секреты, и единственная цель её существования — принести как можно больше страданий каждому из этих людей. Лори, как никто другой, жаждет разрушить Барьер и пригласить своих братьев и сестёр на грандиозный пир.

Круг общения: мэр Джерри Кроу, Кэрол Кроу, Гарри Стовер, отец Джонс, Джейк Хеншоу, Безумная Мэри.

Особая примета: пытается завербовать каждого в один из своих проектов.

Исследовательские способности: лезть, аудит, уличное чутьё.

Общие способности: здоровье 8, слежка 5.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Гарри Стовер Местный предприниматель

Словесный портрет: невысокого роста, очки с толстыми стёклами, рубашка в клетку.

Что знают все: Гарри руководит местным универмагом/бензоколонкой/аптекой. Он нелюдим и неразговорчив. Единственное средство общения, в котором он даёт себе волю, — пространные письма, публикуемые в местной газете. Как правило, в них он в своей ворчливой манере обличает пороки Города. Сейчас самой главной проблемой Гарри считает распоясавшуюся молодёжь: бездельники попусту тратят время и становятся причиной неприятностей в Городе.

- У Гарри есть такса по имени Чарли. Его часто можно увидеть гуляющим с ней по Городу. Он уделяет собаке очень много внимания, но Чарли всё равно кажется самым угрюмым псом в мире.
- Гарри может оказаться гомосексуалистом. И он однозначно убеждённый холостяк.

Потенциальная жертва: Гарри является ярким примером простого горожанина, страдающего от скрытого влияния эзотеррористов. Они планируют запереть его в доме после того, как сделают Чарли инъекцию экспериментального военного амфетамина, который вгонит собаку в убийственную ярость. Гарри будет разорван на части своим любимым питомцем.

Вовлечённый: письма в газету — лишь малая доля того, что выходит из-под карандаша



Гарри. У него дома хранятся тысячи страниц рукописных заметок и фотографий соседей. Гарри страдает от паранойи и считает, что гигантские пауки ходят по городу, одеваясь в костюмы из человеческой кожи. В своих записях он пытается определить, кто именно захвачен пауками. Его одержимость наблюдениями может помочь определить членов ячейки эзотеррористов, но так же выдать персонажей игроков...

Эзотеррорист: мстителю. Гарри — мизантроп, верящий, что мир болен и человечество заслуживает всего, что с ним происходит. Втайне он считает, что силы Внешней тьмы являются библейской карой рода людского. Гарри попытается приблизить Апокалипсис в местных масштабах. Те, кто грешил пред его глазами, будут страдать, а невинных он отпустит.

Круг общения: Лори Уилсон, офицер Марвин Селлерс, Малькольм Чемберс.

Особая примета: считает, что персонажи игроков читают местную газету так же внимательно, как и он.

Исследовательские способности: электронная слежка, исследовательская работа, анализ текста.

Общие способности: здоровье 6, предусмотрительность 6.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Джейк Хеншоу

Бармен

Словесный портрет: без малого 60, лысый, открытое лицо, от Джейка всегда пахнет чем-то жареным.

Что знают все: Джейк — хозяин местного бара-ресторана. Все заходят к Джейку. Если тебе нужна хорошая еда, крепкий напиток или жилетка, в которую можно

поплакаться, — поговори с Джейком. Кофе здесь крепкий, пиво дешёвое, а жареный цыплёнок — просто объедение.

- У Джейка было несколько интрижек с официантками. Вот почему ни одна не задерживается надолго, ему становится скучно, и он переходит к новой симпатичной мордашке, зашедшей в его дверь в поисках работы. Дине Чемберс лучше поостеречься.
- Половина Города — собственность Джейка. Бармен может показаться любящим дядей или лучшим собутыльником, но когда дело касается денег — он безжалостен.
- У него есть хобби — коллекционировать реликвии войны. Подвал его дома завален собранным за годы жизни.

Потенциальная жертва: бизнес Джейка построен на стабильности в жизни Города. Он может не верить в сверхъестественное или существование древних культов, но всё, что нарушает статус кво, — вредит его делу и его Городу. Джейк знает много слухов и пьяных историй о странных вещах за Городом. Если персонажам удастся завоевать его доверие, Джейк окажется очень ценным информатором. С другой стороны, он слишком важен для эзотеррористов как источник информации, поэтому его при случае заменят жильцом (стр. 96).

Вовлечённый: Джейк не является жертвой интриг эзотеррористов или сущностей из Внешней тьмы. Он управляет местным борделем и приложил руку к другим криминальным делам Города, таким как контрабанда сигарет и ростовщичество. Джейк подкупил мэра Кроу, чтобы шериф Эддингтон не обращал на него внимания.

Эзотеррорист: доминирующий. Джейк присоединился к местной ячейке ради власти

и связей. Для него это те же масоны, только больше секса и оружия. Он не верит в Великое делание, не поклоняется Внешней тьме и не является магом. Ему всего лишь нужны деньги и власть. Следовательно, Джейк более практичен, чем остальные психически нестабильные члены ячейки, но также окажется первым перебежчиком, если в этом будет выгода. С ослаблением Барьера, когда он увидит ужасы Внешней тьмы, выпущенные на свободу, его преданность ячейке ослабнет. Он попытается перейти на сторону Ордена в поисках защиты, если ему удастся с ним связаться.

Круг общения: мэры Кроу, Элис Хеншоу, Дина Чемберс, Лори Уилсон, Том Уэст, Тони Шиллинг... Любой житель города рано или поздно зайдёт в бар «У Джейка».

Особая примета: чистит и полирует барную стойку, когда разговаривает.

Исследовательские способности: проницательность, юриспруденция, успокаивание, уличное чутьё.

Общие способности: здоровье 6, предусмотрительность 6, драка 4.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Дина Чемберс

Официантка

Словесный портрет: за 20, тёмные волосы, стройная, бойкая.

Что знают все: Дина работает на Джейка. Она в городе недавно, приехала после завершения обучения в университете несколько месяцев назад.

- Дочь Малькольма Чемберса.
- Дина пишет книгу.
- Эд Байер постоянно вертится вокруг неё.

Потенциальная жертва: Дина хочет стать писательницей. Она устроилась на работу

в ресторан не только, чтобы оплачивать жильё, но и с целью наблюдения за людьми и сбора материала для своей первой книги. Во время работы Дина пытается завести с людьми разговор об их жизни. Она ищет интересную историю и, если найдёт свидетельства о существовании сверхъестественного, ничто не остановит её от расследования. Смерть Дины станет прекрасным поворотом сюжета, поскольку даст возможность продолжить её расследование с того места, где оно оборвалось.

Вовлечённая: Дина очарована смертью с тех самых пор, как её мать покончила с собой. Она любит посещать похороны незнакомцев и проводить время на местах убийств или на кладбище. У неё нет желания умереть, по крайней мере, пока нет, но она экспериментирует с альтернативными состояниями сознания, такими как аутоасфиксия, замораживание себя в ванной со льдом или езда на полной скорости с закрытыми глазами. Как только начнут происходить загадочные смерти, Дина пойдёт по следу, надеясь, что он приведёт её к новым знаниям об этом явлении.

Эзотерриорист: покорный. Дина хочет, чтобы пришла Внешняя тьма и лишила человечество груза ответственности. Она считает, что наш вид испортил планету и себя, и сущности из Внешней тьмы не могут быть хуже того, что мы делаем с собой сами. Дина считает, что Разлом — естественная реакция природы на осквернение биосферы. Внешняя тьма — это наши грехи, обернувшиеся против нас самих, она отмывает мир от грязи человечества.

Круг общения: Джейк Хеншоу, Малькольм Чемберс, Эд Байер.

Особая примета: читает при любой возможности.

Исследовательские способности: лезть, анализ текста.

Общие способности: здоровье 6, слезка 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +1.

Эрл Кэллоуэй

Городской пьяница

Словесный портрет: около 55 (может быть, он и моложе), краснолицый, воняет перегаром, неровная походка.

Что знают все: Эрл начал много пить несколько лет назад, и это стоило ему работы, семьи и здоровья. Когда он трезв, то трудится на разовых работах с Томом Уэстом. Но редкие дни, в которые ему можно доверить инструмент сложнее молотка. После недавней драки ему запрещено появляться в баре Джейка Хеншоу.

Потенциальная жертва: Эрл рискует пополнить списки людей, пропавших без вести, стать ещё одной строкой в полицейской отчётности, на которую никто не обратит внимания. Если эзотеррористам понадобится жертва или вместилище для сущности из Внешней тьмы, Эрл — самая подходящая цель. Немногие заметят, что он пропал, а если кто и заметит, то вряд ли придаст этому значение.

Вовлечённый: Эрл уже обречён. Он игрушка для сущностей из Внешней тьмы. Эрл видит сквозь Барьер и своим безумным, пьяным бормотанием отчаянно пытается намерекнуть персонажам игроков на опасность, нависшую над Городом. Как только герои начнут доверять ему и полагаться на его видения, контроль над его разумом захватит сущность из Внешней тьмы, и Эрл превратится в угрозу для группы.

Эзотеррорист: покорный. Эрл был завербован в качестве информера ячейки, но его

терзают сомнения касательно собственной роли в грядущем конце света. Он вышел бы из заговора эзотеррористов, если бы мог. Но Эрл знает, что ячейка его убьёт, если он скажет штопферам хоть слово. Он пытается допить до смерти, потому что это единственное, что ему осталось сделать. Ячейка знает о самоубийственных склонностях Эрла и готовит для него задание, после которого не выживают. Если персонажи игроков подберутся к ячейке слишком близко, Эрл зайдёт в опорный пункт, одетый в жилет со взрывчаткой, и подорвётся.

Круг общения: Том Уэст, доктор Энн Уоллас.

Особая примета: качается взад-вперёд и невнятно говорит, даже когда более или менее трезв.

Исследовательские способности: уличное чутьё.

Общие способности: здоровье 6, механика 4, драка 4, стрельба 3.

Модификатор бдительности: — 1.

Модификатор скрытности: 0.

Тони Шиллинг

Фермер

Словесный портрет: около 35 лет, широкоплечий, загорелый.

Что знают все: ферма (или рыбацкая лодка, или ранчо, или лесопилка в зависимости от местности, окружающей Город) находилась в упадке годами. Тони Шиллинг пытается восстановить семейный бизнес.

➤ Отец Шиллинга Джозеф пропал при загадочных обстоятельствах. Большинство людей считают, что он всего-навсего бросил семью, но ходят слухи, что он просто исчез.

➤ У Шиллинга много долгов.

Потенциальная жертва: ферма Тони Шиллинга расположена прямо на месте ослабления Барьера. Именно здесь нечто с той стороны просачивается в нашу реальность. Если персонажи не смогут спасти Тони, он будет рано или поздно пожран существами Неизбывного ужаса. Если отследить смерть животных при помощи **естествознания** или **судмедэкспертизы**, это позволит определить границы зоны с ослабленным Барьером, которая как раз расположена в пределах фермы Шиллинга.

Вовлечённый: Джозеф Шиллинг был одержим сущностью Неизбывного ужаса, и Тони убил собственного отца выстрелом из дробовика. Тело Джозефа похоронено где-то неподалёку. После той ужасной ночи Тони посвятил себя войне с «монстрами». Он не понимает, против чего борется и как отличать эзотерристов, сущностей из Внешней тьмы и невинных людей. Скорее всего, в итоге он убьёт не того человека или нападёт на персонажей игроков из-за их подозрительного поведения.

Эзотерририст: коллаборационист. Шиллинги десятилетиями жили на границе ослабленного Барьера. Они поклоняются Внешней тьме и уже не являются людьми в полной мере. Ферма — крепость ячейки с многочисленными скрытыми туннелями, камерами и тайниками с запасами.

Круг общения: Джейк Хеншоу, отец Джонс.

Особая примета: смотрит в пол.

Исследовательские способности: естествознание.

Общие способности: атлетика 5, вождение 4, здоровье 6, механика 4.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Малькольм Чемберс Владелец газеты

Словесный портрет: около 55 лет, седые волосы, деловой костюм.

Что знают все: Чемберс недавно приобрёл местную газету. Он также является владельцем нескольких прибыльных дел неподалёку. Перед уходом на пенсию он заработал на бирже миллионы.

➤ Чемберс собирается баллотироваться в мэры и постоянно публикует статьи, очерняющие репутацию Кроу.

➤ Малькольм живёт в большом доме за Городом. Газета для него — просто хобби. Он до сих пор получает миллионы со своих предыдущих вложений.

➤ Его дочь Дина работает в баре Джейка Хеншоу.

■ **Потенциальная жертва:** Чемберс — влиятельная фигура в городе, и он способен создать неприятности агентам сразу несколькими способами. Прежде всего, как представитель местной СМИ Малькольм может привлечь к персонажам излишнее внимание, если они дадут ему повод. Если герои хотят контролировать местные новости, они должны привлечь на свою сторону Чемберса. Он может решить, что агенты представляют угрозу для его бизнеса или политических интересов в Городе. В этом случае Малькольм доставит им множество проблем, наняв частных детективов, которые будут вести за героями непрерывное наблюдение.

Вовлечённый: Чемберс приехал в Город в стремлении найти здесь уединение. Дом Малькольма, обнесённый высокими стенами и защищённый передовой системой безопасности и охранниками, используется его богатыми приятелями для практики их эзотерического хобби (оргии, жертвоприношения,

операции по трансплантации с привлечением несогласных, поклонение гигантским совам). Он не является частью ячейки эзотеррористов, но, скорее всего, будет завербован в ходе игры. Если персонажам удастся предотвратить вербовку Чемберса, они серьёзно ослабят ячейку.

Эзотеррорист: гедонист. Успех дался Чемберсу слишком легко. У него было всё, что мог предложить этот мир, и этого было для него недостаточно. Он хочет управлять волей других людей. Чемберс жаждет настоящей власти и неизведанных удовольствий Внешней тьмы. Он является преданным членом ячейки эзотеррористов и финансирует их операции. Многие из его гостей эзотеррористы либо симпатизируют им. У него есть связи с высшими эшелонами движения эзотеррора, а это значит, что Ordo Veritatis захочет взять его живым любой ценой.

Круг общения: Кэрол Кроу, Дина Чемберс, Ленор Данек.

Особая примета: предлагает собеседникам атрибуты роскоши (первоклассные сигары, дорогое вино или виски), чтобы произвести на них впечатление.

Исследовательские способности: архитектура, анализ документов, лесть, юриспруденция, исследовательская работа.

Общие способности: здоровье 6, предусмотрительность 6.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Розалинда Лопес

Горничная в отеле

Словесный портрет: около 25 лет, тёмные волосы, смуглая кожа.

Что знают все: Розалинда недавно иммигрировала из Мексики (замените её



кем-то более подходящим этнически; в Городе, расположенном в Великобритании, она может быть из Польши) и устроилась на работу в местном отеле. Она быстро стала незаменимой для Вероники Байер.

Потенциальная жертва: ячейка шантажирует Розалинду. В начале кампании эзотеррористы могут использовать её в качестве информатора. Но как только начнётся расследование Ordo Veritatis, Розалинда понадобится ячейке для того, чтобы всячески замедлять ход расследования. Эзотеррористы обучат её собирать образцы волос, волокон, клетки кожи и отпечатки пальцев в номерах отелей и оставлять их на местах преступлений, чтобы скрыть настоящие улики. Эти ложные следы могут натравить персонажей игроков на невиновных гостей отеля.

Как только сыщики начнут подозревать Розалинду, враг её устранил.

Вовлечённая: Розалинда — серийный убийца. Она делает гостям инъекции с медленно действующим ядом, который убивает через несколько недель после того, как жертвы покинут отель. Иногда Розалинда играет с жертвами, посылая им анонимные письма с симптомами и предлагая противоядие в обмен на тысячи долларов. Но к этому яду нет противоядия. Для приготовления отравы Розалинда использует особое растение, собранное в дикой местности неподалёку от города.

Эзотеррорист: ищущий внимания. Эзотеррор обещает власть и богатство, которых Розалинда никогда не достигла бы в обычной жизни. Будучи эзотеррористом, она всё ещё работает в отеле и служит информатором и шпионом, но также помогает ячейке подбирать кандидатов для жертвоприношений. Её характер во время собраний ячейки и ритуалов кардинально отличается от повседневного. Ночью, когда разрывы в Барьере открываются, и эзотеррористы призывают своих уродливых покровителей, она богиня.

Круг общения: Вероника Байер, Эд Байер.

Особая примета: она кажется подавленной и покорной и всегда смотрит в пол во время разговора.

Исследовательские способности: сбор улик, лингвистика, оккультные науки.

Общие способности: воровство 4, здоровье 5, слежка 6.

Внешние силы

Инструктаж Ordo Veritatis на странице 13 повествует о двух загадочных персонажах ве-
дущего. Введите их в игру в качестве гостей Города, впрочем, они могут быть и местными. Посредник сыграет роль опасности на ранних стадиях кампании, предоставляя информацию о сторонних событиях и отвлекая внимание персонажей игроков от всё ещё скрытой ячейки. Скульптор может быть введён для поднятия ставок ближе к концу кампании. Его при-
бытие предвещает финал игры.

Посредник:

- путешествует по миру;
- специалист по устранению проблем и решению спорных вопросов, связанных с деятельностью ячейки;
- может не являться эзотеррористом, а быть наёмником или преступником;
- если он местный, хорошими кандидатам будут отец Джонс или Дуглас Эддингтон.

Скульптор:

- превосходный колдун;
- интересуется искусством;
- имеет связи внутри Ordo Veritatis;
- если он местный, потенциальными кандидатами являются Ленор Данек и Розалинда Лопес.

Модификатор бдительности: 0.

Модификатор скрытности: 0.

Это ужасное место

Возможно, в силу губительного влияния Внешней тьмы, Город не вполне подчиняется законам объективной реальности. Его география и история изменчивы. Это может быть маленький городок на Среднем Западе; или залитый дождями лесозаготовочный город на тихоокеанском северо-западе; или тихий и старомодный английский городок. Эта глава не описывает каждый закуток в Городе. Здесь вы найдёте описание нескольких ключевых мест, привязанных к персонажам ведущего, а также некоторое количество атмосферных уголков, которые являются важными штрихами в общей картине.

Для каждого места приведены два варианта описаний: **нейтральный** и **зловещий**. Первый используется для безопасных уголков Города, а также для тех, кошмарная природа которых скрыта под маской обыденности. Второй вариант подойдёт, когда вы хотите создать напряжённую атмосферу или вызывать предчувствие беды.

Ключевые места

Эти места можно найти в любой версии Города.

Бар «У Джейка»

«У Джейка» (владелец Джейк Хеншоу, стр. 72) — самый старый и крупный бар-ресторан Города. Это шумное причудливо обставленное место. Всё началось с маленького бара, но Джейк купил несколько соседних

зданий и снёс стены, чтобы расширить своё заведение. В баре имеется множество кабинок, частных комнат и полускрытых альковов для разговоров наедине. На втором этаже есть комната отдыха, а также располагаются полдюжины комнат, сдающихся в аренду, Впрочем, они обычно заняты персоналом.

В заведении «У Джейка» подают не только выпивку, но и еду. Стены увешены фотографиями постоянных клиентов, звёзд спорта и странными резными поделками из дерева. Правит этим королевством сумбура и неона сам Джейк. Обычно он сидит в своём офисе на втором этаже, пока за стойкой хозяйничает один из его многочисленных племянников.

На верхних этажах регулярно играют в покер, и пускают туда только своих. Также ходят слухи, что Джейк имеет отношение к содержанию борделя.

Нейтральный: заведение «У Джейка» выглядит так, будто кто-то построил бар посреди гостиной дома большой семьи. Здесь тепло и уютно. Лестницы и арки ведут в похожие на пещеры комнаты. Запах жареного цыплёнка, головы лосей и выцветшие фотографии бейсбольных звёзд, развешанные по стенам подчёркивают домашнюю обстановку. Кто-то только что поставил на музыкальном автомате «Ты одна в эту ночь?»

Зловещий: как и всегда, в баре битком народу. Здесь слишком жарко и шумно, чтобы можно было нормально думать. Место подходит на чудовище Франкенштейна, сшитое

из комнат, соединённых арками и лестницами, и вам сложно ориентироваться. Местные же чувствуют себя как дома, и когда вы проходите мимо, с подозрением смотрят на вас.

Врачебный кабинет

Недалеко от центра Города стоит небольшой коттедж, десятки лет назад переоборудованный в кабинет местного врача. Городским доктором является Энн Уоллас (стр. 60), идущая по стопам своих отца и деда. Джун Фелтон (стр. 67) регистрирует посетителей в приёмной.

Нейтральный: комната ожидания заполнена старыми журналами и ещё более старыми пациентами. Регистратор всех знает, и они сплетничают, пока те ждут своей очереди. В кабинете стоит мускусный запах. Там находится стол с записями, пара удобных стульев и кушетка, стоящая рядом со сложенной ширмой, разукрашенной цветами. На столе — потрёпанная чёрная сумка, заполненная медицинскими инструментами и лекарствами, а рядом — бюст бородатого врача.

Зловещий: кабинет удивительно хорошо оснащён для практики в маленьком городке. Комната ожидания полна чахоточных пенсионеров, ожидающих смерти, но кабинет врача стерилен, отчуждён и полон современного диагностического оборудования. Там есть стальная кушетка с пластиковым матрасом, стол с компьютером и два закрытых шкафа с дымчатыми стёклами в дверях. Вы едва можете разобрать контуры содержимого через стекло; один шкаф полон маленьких пузырьков с таблетками, в другом стоят большие банки с образцами.

Городская площадь

В самом центре Города находится широкая площадь. Сюда выходит фасад ратуши и прочих

важных зданий. Площадь, время от времени, используется для встреч, политических мероприятий и ярмарок, но обычно люди просто сидят там в тених старых деревьев и наслаждаются жизнью. Бронзовые пластины установлены в память о минувших войнах и трагедиях, а в центре находятся солнечные часы. Иногда тень замирает, хотя солнце продолжает движение, и даже был случай, когда полиции пришлось успокоить какого-то безумца, который кричал об оккультной геометрии площади. Он посчитал, что тропинки и бронзовые пластины представляют собой карту тайного мира.

Нейтральная: в центре Города вы находите оазис спокойствия. Квадратный газон посреди площади окружён скамейками, на которые падает тень деревьев. По краям площади играют дети, но никогда не заходят в её центр.

Зловещая: в сердце Города есть дыра. Рассудок говорит вам, что это лишь квадрат зелёной травы, окружённый старыми белыми скамейками. Но вам всё равно кажется, что вы стоите на краю ужасной пропасти. Внутри вас всё переворачивается, и вы не можете избавиться от чувства, что если вы попытаетесь пересечь газон, то провалитесь в недра земли и сгинете на веки.

Отель Байеров

Отель Байеров, крупнейший в этих краях, расположен сразу за Городом, неподалёку от местной туристической достопримечательности. Это грубоватое здание с покрытыми белой штукатуркой стенами. В семидесятые оно бы смотрелось даже современно, но сейчас выглядит как бельмо на глазу. В здании помимо нескольких десятков номеров есть ресторан и небольшой зал, который можно арендовать для проведения банкетов

или конференций. Отель редко полон. Им управляет Вероника Байер (стр. 58); в среде постоянного персонала числятся её сын Эд (стр. 68) и Розалинда Лопес (стр. 76).

Нейтральный: оформление отеля навевает мысли о 70-х. Вестибюль пуст, если не считать пары пенсионеров, просматривающих стойку туристических листовок и карт. Всё выцвело, как хорошо поношенная обувь. Улыбчивый служащий отеля проводит вас в ваши номера по коридору, украшенному местными пейзажами. Из окон просторных и чистых комнат открывается пасторальный вид.

Зловещий: отель находится в упадке. На стенах шелушится краска, а в воздухе висит запах сырости. Мрачный служащий отеля спрашивает ваши данные как будто на допросе в полицейском участке. Закончив регистрацию, он пускает по стойке в вашу сторону ключ с большой деревянной биркой. Служащий говорит, что ваша комната слева по коридору, и вы ещё долго плутаете в поисках нужного номера. Это место похоже на лабиринт, и вы быстро перестаёте понимать, куда ведут эти коридоры. Других постояльцев вы не видите, но слышите их сквозь тонкие стены номера: невнятное бормотание, ругань, приглушённый плач, скрип кровати и чьи-то стоны.

Полицейский участок

Городской полицейский участок — приземистое здание из красного кирпича на центральной улице. Парадный вход представляет собой крыльцо с колоннами и закрытые двустворчатые двери. Преступники и персонал попадают в здание через задний вход, выходящий к автопарку. Внутри здания на первом этаже расположены следующие помещения: приёмная, комната для допросов, кладовая

для оборудования (инструменты, одежда на любую погоду, дорожные знаки, снаряжение для подавления беспорядков и закрытый шкафчик с огнестрельным оружием) и камеры. На втором этаже находится офис начальника полиции, комнаты для встреч, записи и диспетчерская. Обычно днём в участке работают три офицера, плюс конторский персонал. Ночью там тоже должен быть персонал, но об этом вспоминают редко.

Нейтральный: вы ожидаете в коридоре на деревянной скамье, рассматривая пожелтевшие плакаты, посвящённые гражданской безопасности. Из-за стола слышно щёлканье механической печатной машинки. Один из офицеров полиции предлагает вам выпить кофе, пока вы ждёте. Создаётся впечатление, что шестерни машины правосудия крутятся здесь очень медленно. Звонит телефон, и вы подслушиваете односторонний разговор о дереве, разросшиеся ветви которого оказались за границами чужой собственности. Офицер уверяет звонящего, что дерево сейчас для них наивысший приоритет, и, кажется, он говорит серьёзно.

Зловещий: вас попросили подождать на старой деревянной скамье. Вы видите на ней бурое пятно там, где кровь впиталась в дерево. Откуда-то из участка доносится приглушённый надрывный смех. Офицеры вас игнорируют. Единственным признаком современного полицейского участка является камера наблюдения, которая непрерывно следит за вами, как будто только и ждёт, что вы станете источником неприятностей.

Универмаг

Огромный похожий на склад универмаг был построен около десяти лет назад

и за прошедшие годы вытеснил несколько мелких магазинчиков. Здесь продаётся всё, начиная едой и заканчивая одеждой, сельскохозяйственным инвентарём и игрушками. Также универмаг предлагает низкооплачиваемую работу для большого пласта населения Города. Некоторые местные предприниматели, в частности Лори Уилсон (стр. 70), ненавидят универмаг и подали на него несколько исков в суд.

Нейтральный: самый обыкновенный магазин, таких сотни по всей стране, и если видели хоть один из них, знаете, как выглядят остальные. Ничего особенного, но, случись зомби-апокалипсис, универмаг — самое подходящее место для убежища. Бакалея, заполненная продуктами, промышленные и спортивные товары, — одним словом, здесь есть всё для выживания.

Зловещий: универмаг подобен бетонной жабе, сидящей на обочине дороги. Безликие служащие бродят по рядам, наполняя полки дешёвым мусором и полуфабрикатами. Цены здесь низкие, но даже они не вызывают радость.

Готовые материалы

Зачитывание больших объёмов текста зачастую нарушает атмосферу, игроки отвлекаются после пары строк. Однако не всегда легко придумать запоминающееся описание на ходу. Этот раздел содержит готовые отрывки, которые можно добавить в описания.

Кроме того, игроки привыкли придавать большее значение напечатанному тексту. Если ведущий читает из книги, предполагается, что это важная часть сюжета и герои на верном пути. Используйте эту привычку игроков, чтобы вводить их в заблуждение по мере надобности.

В этом разделе мы ориентировались на северо-американский город. С некоторыми изменениями эти описания можно использовать для городов в любой стране.

Прибывая в Город

Нейтрально: свет закатного солнца, подобно тёплому мёду, течёт по ярко окрашенным домам. Мужчина лениво подстригает кусты на площади перед городской ратушей. На улицах видны небольшие магазинчики, в которые так и хочется заглянуть, а из открытой двери бара слышна музыка в стиле кантри, дополненная смехом детей с близлежащей детской площадки. В Городе царит домашняя атмосфера.

Зловеще: брошенные здания с заколоченными окнами смотрят на вас, как черепа с пустыми глазницами. Этот город умирает, гнивая изнутри. Мужчина хмурится в вашу сторону, отрываясь от подрезания кустов, и с подозрением наблюдает за каждым вашим движением. На углу улицы несколько подростков курят и что-то вяло обсуждают, иногда громко и неприятно смеясь. Смятые пивные банки и битое стекло устилают землю рядом с ними.

Детская площадка

Нейтральная: качели, карусель и конструкция для лазанья — вот и все достопримечательности этой детской площадки. Улыбающиеся родители внимательно следят за своими малышами, возящимися друг с другом. На близлежащей баскетбольной площадке одинокий подросток бросает мяч.

Зловещая: ночью в этой площадке пробуждается что-то зловещее. Качели скрипят на ветру, а конструкция для лазанья в лунном свете походит на виселицу. Неподалёку

на баскетбольной площадке одинокий подросток бросает мяч и редко попадает в цель.

Закусочная

Нейтральная: запах кофе и жарящегося бекона встречает вас с самого входа. Вы не подозревали, насколько вы голодны. В закуской вдоль одной стены стоит металлический прилавок, отражающий свет электрической рекламы, что мерцает над головой. Остальное помещение занято столами. Заведение достаточно большое, чтобы можно

было поговорить без лишних ушей, но достаточно маленькое, чтобы вы не чувствовали себя незамеченными персоналом. Местные жители едят, болтают и беззаботно смеются. Это явно центр общения для небольшого городка.

Зловещая: когда вы заходите в заполненную народом закусочную, разговоры на секунду замолкают, после чего снова возвращаются в прежнее русло. Вы встречаетесь с неприязненными взглядами. Здесь явно не жалуют чужаков. Персонал игнорирует вас как можно



дольше, прежде чем принять заказ. Старый шелудивый пёс прокрадывается к вам и тут же начинает теревить ваши ноги, выпрашивая объедки. Вы видите рёбра пса через его тонкую покрытую шрамами шкуру. Тварь заморена голодом.

Заправка

Нейтральная: на обочине дороги расположена небольшая заправка/магазинчик. Окна заклеены постерами и рекламой местных предпринимателей. Возле двери сложены вязанки дров. Внутри полки завалены всякой всячиной. Вы можете купить что угодно, начиная от краски и чистящих средств и заканчивая вином и свежими продуктами. Владелец гордо стоит за прилавком, готовый помочь вам.

Зловещая: заправка состоит из пары ржавых насосов возле маленького домика. Здесь же есть крохотный офис, но в нём живёт лишь тысяча пауков. Через минуту в доме загорается тусклый свет, и оттуда выходит неопрятный мужчина, одетый в запятнанный машинным маслом комбинезон. Он кашляет и плюёт вам под ноги. По его мнению, это эквивалент приветствия.

Запущенная ферма

Нейтральная: коровы встречают вашу машину ленивым мычанием. По обе стороны от просёлочной дороги вы видите пастбища, а впереди — группу строений: несколько приземистых сараев, красный амбар и запущенный деревянный дом. Вдоль одной из стен сложены ящики продуктов, готовые к отправке на местный фермерский рынок. Вдалеке вы слышите шум трактора.

Зловещая: к ферме ведёт узкая и заросшая грунтовая дорога. Единственное животное,

которое вы видели, — это старый бык, который сердито всхрапнул, когда вы проезжали мимо. Сама ферма имеет заброшенный и ветхий вид. Двор завален старыми пластиковыми бочками и пустыми мешками. Фермерский дом окружён мелкими пристройками, и вы замечаете, что у каждого сарая прочная дверь, запертая на новёхонький навесной замок.

Лес

Нейтральный: высокие деревья вытянулись над вашими головами. Через листья едва пробивается солнечный свет. Это древний, первобытный лес. Над головой, в листве, перелетают птицы с ветки на ветку. Вы погружаетесь в атмосферу покоя и первозданной красоты природы. Как будто вы шагнули прочь от суеты цивилизации.

Зловещий: густой подлесок мешает движению. Ползучие растения и крапива загораживают вам путь. Деревья растут неестественно, их стволы переплетаются, создавая давящую, тяжёлую атмосферу. Некоторые из этих деревьев явно мертвы, но их сдерживают от падения ветви соседей, и это похоже на жуткую насмешку над жизнью. Под кустом валяется труп какого-то животного, который кишит личинками.

Озеро

Нейтральное: птицы летают над зеркально-голубой поверхностью воды. На дальнем берегу рыбак забрасывает в воду крючок, и вознаграждением ему служит плеск рыбы. Внезапный порыв ветра вздымает рябь и поднимает брызги.

Зловещее: своей формой озеро походит на рану: как будто неведомая сила вырвала кусок из земли, и впоследствии место было

затоплено. Мёртвая рыба плавает на поверхности тёмной стоячей воды. Холодный ветер гуляет над озером, будто пытаясь вас прогнать. С другого берега за вами наблюдает фигура в жёлтом дождевике.

Просёлочные дороги

Нейтральные: дороги вокруг города представляют собой ограниченный деревьями лабиринт, в котором неожиданные открытия ждут за каждым углом. В поисках пункта назначения вы проезжаете несколько аккуратных домиков, фруктовый сад, небольшой лесистый парк, маленькую автомастерскую и указатель, приглашающий посетить самый старый дом в округе.

Зловещие: это лабиринт из узких дорожек, обрамлённых густыми кустами с шипами. Сложно понять, куда едешь. Нет указателей. Сигнал мобильного телефона быстро пропадает. Потеряться здесь очень-очень просто.

Свалка металлолома

Нейтральная: вас окружают горы лома и каркасы старых машин. Хозяин свалки и его клиенты перебирают запчасти с энтузиазмом детей, играющих в «охоту на мусор». Собака, которая, по всей видимости, не получила указаний, что нужно охранять территорию, подбежала к вам с желанием поиграть.

Зловещая: вы видите множество ржавых луж. Целые башни, составленные из старых, искорёженных машин, возвышаются над вами. В сумраке горы лома кажутся живыми. На месте обвала горы лома вы видите что-то, похожее на пугало. Где-то за кучами мусора собака почувствовала ваше присутствие и завывала.

Школа

Нейтральная: запах мела навевает воспоминания из вашего детства. Школа небольшая, но оживлённая. Несколько кабинетов забито местной детворой. Стены покрыты картинами и плакатами, которые можно назвать увлекательными. Учитель поддерживает дисциплину в своём классе отточенными замечаниями.

Зловещая: школа окружена высоким забором, как загон для диких животных. Здание явно больше, чем необходимо. Неиспользуемые пустые кабинеты создают впечатление, будто их бросили в спешке. На стенах висит несколько картин, напоминающих пятна Роршаха в красном цвете.

Церковь

Нейтральная: белая церковь находится в самом центре города. Двери приветливо распахнуты и открывают миру ярко освещённый интерьер. Прямые линии и отсутствие декора придают этому месту ощущение чистоты. Обстановка здесь умиротворяет и склоняет к размышлениям.

Зловещая: старая, покосившаяся церковь. Кажется, что шпилы вот-вот начнут заваливаться в вашу сторону, вне зависимости от того, с какой стороны вы на них смотрите. Внутри стоит тошнотворно-сильный запах благовоний. За алтарём виднеется единственное круглое окно, похожее на наблюдающее око.

Враг

Личности участников заговора эзотеррористов следует определить уже по ходу игры. Как только агенты обнаружат первого подозреваемого, ведущий должен начинать продумывать остальных членов ячейки. Кто они? В чём их цель? Какой власти они жаждут? Им нужен контроль над Городом? Они хотят превратить всех его жителей в послушных рабов? Или они просто получают извращённое удовольствие, считая Город своим игровым полем? Может быть, они безумные фанатики, которые поклоняются Внешней тьме? Чародей? Или их главная цель месть всему этому Городу и его жителям?

Городской совет

Эзотеррористы управляют Городом. Все городские власти (чиновники, полиция) работают на ячейку или являются её частью. Это даёт эзотеррористам полный контроль над многими сферами жизни города. Их встречи проходят в ратуше, и деятельность эзотеррористов спонсируется деньгами местных налогоплательщиков. Такой тип ячейки легко заметить (местные власти, скорее всего, находятся в начале списка подозреваемых), но сложно уничтожить. В данной ситуации персонажи игроков становятся бунтовщиками, идущими против власти. Получить помощь вне Города становится особенно сложно, потому что персонажи, по сути, сражаются против правительства.

Варианты:

- Город в опасности, и эзотеррористы заключили сделку с тёмными силами, чтобы защитить его;
- Город был построен эзотеррористами;
- все горожане, не являющиеся персонажами игроков, — эзотеррористы.

Древнее зло

Ячейка существовала здесь десятилетиями или даже столетиями. Она была частью Города с самого начала. Эзотеррористы у власти происходят из старых, уважаемых семей. Они запустили свои щупальца во все аспекты городской жизни, и от них некуда скрыться. Эзотеррористы везде и управляют всеми. Этот триумф — плод десятилетий планирования, и у персонажей игроков нет надежды предотвратить воплощение их великого плана.

У таких ячеек есть хорошо оборудованные места для встреч и ритуалов. Скорее всего, они позаимствовали атрибуты и фрагменты ритуалистики у других оккультных сообществ вроде масонов. В ячейке есть строгая иерархия наследования, и новых членов готовят на замену стареющих.

Варианты:

- члены ячейки бессмертны;
- город был основан эзотеррористами;
- под Городом множество туннелей и секретных ходов, созданных ячейкой.

Заблудшие овцы

Некоторые или даже все эзотеррористы не понимают, на кого работают и что такое эзотеррор. Они начинали как члены одной вполне обычной организации, но затем решили, что могут сделать больше, если обратятся за помощью к нетрадиционным практикам. Либо же эти люди попали под чьё-то влияние и теперь вершат зло, надеясь, что это приведёт к достижению их собственной великой цели. Структура ячейки напоминает структуру той организации, в которой она зародилась. Например, если речь идёт о полицейском участке, иерархия членов походит на систему званий. Даже их речь будет прочно замешана на полицейском жрагоне, и, к примеру, ритуал призыва они могут обозначать кодом 609. Другие потенциальные организации, в которых могут окопаться эзотеррористы:

- школа;
- церковь;
- муниципалитет;
- охотничий клуб;
- кружок живописи.

Варианты:

- ячейка — преступная организация;
- некоторые члены ячейки верят, что у организации благие цели;
- никто из членов ячейки ничего не знает об эзотерроре, но они интуитивно воссоздали технику, которая ослабляет Барьер.

Злой гений

Во главе ячейки стоит один могущественный эзотеррорист. Остальные члены либо новообращённые и неопытные, либо жертвы шантажа со стороны лидера. Победа над ним разрушит ячейку, но добраться до верхушки

очень сложно. Лидер делает всё руками своих агентов и никогда не показывается напрямую. Персонажи игроков должны повстречаться с ним под его «гражданской» личиной. Открытие, что персонаж ведущего, которому герои доверяли, является злодеем, станет кульминацией кампании.

Варианты:

- лидер скрывается, и даже члены ячейки не знают его истинного лица;
- лидер — марионетка настоящего злодея;
- лидер не проживает в Городе;
- лидер — не человек.

Изгои

Ячейка находится на периферии общества. Большинство её членов для обывателя выглядит бессильным. Это заговор старух и бродяг, скучающих подростков и комивояжёров. Вы прошли мимо каждого члена ячейки дюжину раз и просто не обратили на него внимания. Эзотеррористы встречаются на улицах и общаются через граффити на стенах. Обнаружить такую ячейку сложнее всего, однако изгои практически лишены возможности использовать для своих целей других людей и вынуждены прибегать к рискованным ритуалам, что ставит их под удар. Как правило, во главе стоит яркий и харизматичный лидер. Без его руководства ячейка распадается, и каждый её член начинает преследовать собственные безумные цели.

Варианты:

- силы ячейки сосредоточены не в Городе, а за его пределами: в дикой местности у эзотеррористов есть укреплённая база;
- ячейкой движет месть;
- у ячейки есть криминальные связи.

Клан

Все члены ячейки эзотеррористов — родственники. Иерархия строится по принципу генеалогического древа: низшие ступени отведены для тех, кто связан с семьёй брачными, а не кровными узами, а во главе, как правило, стоят старшие члены клана. В этом случае расследование будет сосредоточено на попытках проследить явные и скрытые родственные связи между членами заговора.

Варианты:

- род наделяет эзотеррористов сверхъестественными силами;
- с возрастом члены рода превращаются в чудовищ;
- некоторые персонажи игроков из местных жителей принадлежат этому роду.

Молодая кровь

Ячейка молода и полна сил. В Город прибыл новый житель, обладающий тайным знанием, и завербовал единомышленников. Или, может быть, кто-то из горожан самостоятельно пришёл к идеям эзотеррора. Ячейка получила от Ордена фору всего в несколько месяцев, однако она является менее косной и более подвижной, чем более древние образования. Слабость такой ячейки в том, что новички склонны чаще допускать ошибки, а между её членами нередко возникают внутренние противоречия. С другой стороны, действия новообращённых сложнее предсказать, они быстрее реагируют на опасность и лучше импровизируют. К тому же их политика вербовки, как правило, более агрессивна, и их численность растёт стремительно. Это даст персонажу игрока возможность проникнуть в ячейку под прикрытием. Но шансы на успех падают пропорционально росту количества эзотеррористов.

Варианты:

- в начале игры в Городе нет ячейки эзотеррористов. Она формируется одновременно с началом расследования;
- предыдущая ячейка была уничтожена героическими горожанами, оставившими зацепки, повествующие об их отчаянной борьбе против тьмы.

Нелюди

Некоторые или все члены ячейки — пришельцы из Внешней тьмы. Возможно, это мёртвые тела, одержимые кошмарными существами, или чудовища в масках из человеческой плоти, скрывающих их истинную природу. Такие твари общаются при помощи сверхъестественных средств, а их иерархия может быть непостижима для человека. В таком случае главной целью расследования станет узнать, каким образом эти твари поддерживают иллюзию своей человечности вопреки своим нечеловеческим нуждам. Стая вампиров должна питаться. Ветвь Ординатуры нуждается в подопытных людях. Следуйте за телями, и вы найдёте ячейку.

Варианты:

- ячейка расширяется: всё больше людей заменяются копиями или становятся носителями существ извне;
- в Городе есть нелюди, но они не являются частью ячейки.

Раскол

Город стал полем битвы двух конкурирующих ячеек. Выберите разные структуры для каждой из них: **древнее зло/молодая кровь** являются очевидным выбором, в котором новая ячейка откололась от родительской организации. Обе ячейки хотят добиться

абсолютной победы эзотеррора, разрушив Барьер, но используют разные методы. Персонажи игроков могут попытаться стравить ячейки друг с другом.

Варианты:

- одна или обе ячейки не являются местными;
- ячейки не знают о существовании друг друга.

Их цели

В чём состоит цель эзотеррористов? Чего они хотят добиться в итоге? Агенты в ходе кампании должны раскрыть заговор противника, узнать все его детали и в финальном противостоянии одержать победу, используя полученную информацию. В этом разделе вы найдёте пять различных вариантов заговоров. Помните о том, что в таких кампаниях как «Зона ответственности», ведущий должен отталкиваться от текущих событий и ожиданий игроков. Будьте готовы сменить один заговор на другой, если это сделает игру лучше. Каждый из замыслов описывает следующее:

- конечная цель эзотеррористов;
- шаги, которые они должны предпринять для её достижения;
- события и зацепки для персонажей игроков;
- финальное противостояние, в котором персонажи игроков расстраивают план врага (или умирают, предпринимая попытку это сделать).

Город страха

Цель: Город построен в необычном месте. Ослабление Барьера здесь приведёт к многократному разрастанию разлома.

Методология: Барьер между мирами поддерживается за счёт веры и убеждений людей. Движение эзотеррора ставит своей целью разрушить представление людей

о реальности как о чём-то объективном и неизблемом. Чем лучше им это удаётся, тем уязвимее для Внешней тьмы становится наш мир. Местная ячейка планирует это сделать на локальном уровне, погрузив Город в хаос и отчаяние, тем самым ослабляя Барьер в целом.

События и зацепки:

- казалось бы мелкие споры и вражда между горожанами доходит до абсурдных крайностей;
- по Городу прокатывается волна неудач. Местные предприниматели теряют бизнес, а хорошие парни дискредитированы или убиты. Складывается впечатление, будто кто-то стремится уничтожить всё хорошее и стоящее, что осталось в этом месте;
- персонажи игроков расследуют дело потенциальных эзотеррористов, которые оказываются обыкновенными преступниками. Бандитов арестовывают, но вскоре отпускают на свободу по какому-то нелепому поводу. Расследование показывает, что некоторые полицейские пособничают преступности в Городе;
- **анализ текста:** эта страница исписана неровным, рваным почерком, и текст представляет собой какую-то параноидальную демагогию. Но вот вторая страница... Стиль тот же, но её автор знает, что делает: он выбирает выражения так, чтобы вызывать тревогу и смещение у читателя. Это один из классических приёмов ведения психологической войны. Переведи текст на арабский, и документ ничем не будет отличаться от тех листовок, что распространялись в Ливии во время беспорядков;
- **химия:** городская питьевая вода представляет собой целый коктейль из наркотиков: в основном мескалин, но присутствуют

синтетические гормоны и другие химикаты. Даже кратковременное употребление такой воды приводит к галлюцинациям и психозам;

- **исследовательская работа:** посмотрите на эти цифры. Преступность в Городе возросла на 80 %. Распространение наркотиков на — 60 %. Количество самоубийств в десять раз выше, чем пять лет назад. Количество случаев заболевания раком возросло на 75 %, и это только диагностированное заболевание, а так может быть больше. Это место должно быть чёрным пятном в любом правительственном докладе, но никто почему-то этого не заметил;
- **электронная слежка:** здесь повсюду жучки. Они следят за нами, они следят за каждым в этом городе.

Кульминация: когда Барьер начинает рушиться, персонажи игроков могут сплотить горожан против эзотерристов. Они должны вернуть веру в Город.

Картография разлома

Цель: определить точные размеры и природу местного разрыва в Барьере с целью изучения и последующего повторения подобного опыта в других местах. Поскольку это может изменить баланс сил в их пользу, эзотерристы крайне агрессивно реагируют на любые попытки персонажей игроков им помешать.

Методология: произвести доскональное изучение местности вокруг Города, используя синтез науки и оккультных ритуалов. Испытать прочность Барьера в разных местах, призывая чудовищ. Определить, что именно ослабило Барьер.

События и зацепки:

- персонажи замечают в Городе фургон

геодезиста. Через некоторое время герои понимают, что это транспортное средство с некоторой задержкой оказывается в тех же места, что и они. Фургон появляется через несколько часов после каждого необычного события или нападения чудовища, чтобы «геодезист» мог сделать замеры;

- одна из ферм за Городом (например, жильё Тони Шиллинга, стр. 83) является центром разлома. Персонажи игроков разбираются со сверхъестественным явлением, обнаружив, что это место является весьма необычным. Вскоре после этого появляются агенты эзотерристов, чтобы сделать замеры. Это приводит к перестрелке и раскрытию планов ячейки;
- эксперимент эзотерристов, направленный на искусственное ослабление Барьера, завершился непредвиденным образом;
- часть Города сливается с его сумеречной изнанкой, сны и кошмары жителей становятся реальностью;
- **археология:** здесь кто-то вёл раскопки и определённо брал образцы почвы. По всей видимости, топографические данные тоже снимали. Всё бы выглядело абсолютно невинно, только какому геодезисту могли понадобиться инструменты из серебра и маятник с кристаллом кварца? Это странно;
- **притворство:** лучший способ стать невидимым в наше время — надеть ярко-оранжевый жилет рабочего и разъезжать в фургоне. Люди игнорируют рабочих техобслуживания. Я разбираюсь в таких вещах, и те ребята в фургоне и оранжевых жилетах явно маскируются;
- **извлечение данных:** анализируя захваченный жёсткий диск, вы обнаруживаете



детальные карты местности, окружающей Город. А поверх этих карт нанесены результаты замеров прочности Барьера, которая падает со временем.

Кульминация: эзотерристы снова пытаются расширить разлом. Персонажам игроков придётся, исходя из полученной информации, определить точки психологического давления, используемые врагом для ослабления Барьера. Далее героям предстоит остановить эзотерристов до того, как весь Город обрушится в бездну.

Призыв

Цель: призвать чрезвычайно могущественную сущность Неизбывного ужаса через разрыв в Барьере, предвещающая тем самым конец света.

Методология: каждое существо, переходящее через Барьер, ослабляет его. Всё, что нужно сделать эзотерристам, — это продолжать проводить ритуалы призыва и обеспечивать тварей кормёжкой и местом содержания.

События и зацепки:

- ненадёжный свидетель рассказывает о чудовищах, замеченных за Городом;
- сущность Неизбывного ужаса терроризирует население. Победив её, персонажи игроков обнаруживают доказательства того, что оно вырвалось из клетки;
- восприимчивому к потустороннему горожанину снится нависшая над Городом опасность;
- **аудит:** та отдалённая ферма расходует огромное количество сырого мяса;
- **полицейский жаргон:** сотрудник службы по отлову бездомных животных признаёт, что в последнее время на улицах Города он видел множество мёртвых собак. Судя

по их изувеченным трупам, их растерзало нечто крупное;

- **эрудиция:** эй! Вот тот парень — это Льюис Коулвен, известный криптозоолог. Я видел его в Интернете! Может, он здесь на снежного человека охотится? Интересно;
- **астрономия:** не хочу никого взволновать, но звёзды над Городом... Двигаются. Не знаю, на что мы смотрим, но у нас над головами не наше небо. Что-то происходит с той стороны.

Кульминация: персонажи игроков должны остановить последний ритуал призыва, победив эзотерристов и всех существ, которые были призваны в предыдущих эпизодах.

Ритуал

Цель: разрушить Барьер и впустить Внешнюю тьму в нашу реальность.

Методология: могущественный ритуал с использованием оккультной атрибутики и человеческими жертвоприношениями.

События и зацепки:

- персонажи перехватывают курьера эзотерристов, который занимается перевозкой компонентов для ритуала;
- для завершения ритуала эзотерристам необходимо провести массовое человеческое жертвоприношение. Для этой гекатомбы они организуют в городе фестиваль или другое общегородское собрание;
- руководство из Ordo Veritatis сообщает о том, что опасный подозреваемый был замечен на пути к Городу. Персонажам игроков приказано схватить и допросить или, при необходимости, убить колдуна, пока он не добрался до местной ячейки;
- **оккультные науки:** большая часть ритуалов, описанных в книге, — полная чушь. Однако

на её полях сделано множество пометок, и тут чувствуется почерк опытного колдуна. Возможно, его знаний будет достаточно для того, чтобы явить истинную магию;

- **архитектура:** ключевые здания Города расположены на линиях силы, как и места недавних убийств. Получив ещё немного данных, герои смогут вычислить координаты места, которое имеет первостепенное значение для плана противника, каким бы он ни был;
- **судмедэкспертиза:** жертва погибла от колющего ранения в грудь, достигшего сердца. Надрез брюшной полости и извлечение внутренностей было произведено после наступления смерти;
- **ведение допроса:** под давлением подозреваемый сломался и признал, что скормил человеческие останки собакам, пытаясь избавиться от улики.

Кульминация: когда ритуал эзотеррористов перейдёт к заключительной стадии и реальность начнёт рушиться на глазах, персонажи игроков должны саботировать ключевой элемент действия и спасти людей, которых собираются принести в жертву.

Что вы свяжете на земле, то будет связано на небе

Цель: эзотеррористы используют магию подобия, чтобы превратить Город в символическую модель всей страны. Ослабление Барьера обернётся здесь масштабным разломом.

Методология: посредством множества ритуалов люди и места Города становятся символическим подобием фигур национального

масштаба. Так мэр представляет президента, фермы за Городом символизируют сельское хозяйство, а ключевые здания становятся воплощением аспектов жизни нации. Город превращается в страну в миниатюре.

События и улики:

- несколько горожан заболели. Медицинское расследование показывает, что они страдают от иммунной реакции, связанной со смешением различных групп крови. Эзотеррористы осуществляют инъекции крови политиков и знаменитостей, чтобы усилить связь;
 - погода становится непредсказуемой, поскольку городская среда отражает всю страну. Если идти из северной части Города в южную, становится заметно теплее (или наоборот, если игра проходит в южном полушарии);
 - когда на Город нападают существа из Внешней тьмы, по всей стране происходит ряд природных катаклизмов;
 - **эрудиция:** между событиями на городском и национальном уровне наблюдается странная взаимосвязь;
 - **фотография:** все фотографии, сделанные во время наблюдения, странно делятся, как будто второе изображение наложено на объект съёмки. Анализ фотографий показывает, что изображения на заднем фоне являются известными туристическими достопримечательностями со всей страны.
- Кульминация:** персонажи игроков должны обернуть замыслы эзотеррористов против них, символически связав себя с гражданскими властями, тем самым доказав своё право защищать граждан от врагов страны.

Монстры Неизбывного ужаса

Гнездовик

В своей естественной форме гнездовик представляет собой человекоподобное существо высотой около метра с безобразной мертвенно-серой кожей и тонкими вытянутыми конечностями. Его руки заканчиваются бритвенно-острыми крюками, а безглазая голова напоминает птичью. Вокруг рта, больше похожего на клюв, свисают сгустки тягучей слюны зелёного цвета. Эта слюна при попадании на кожу оказывает сильное анестезирующее воздействие, и гнездовик может выплёвывать её на противников, чтобы притупить и замедлить их реакции.

Когда эти существа проникают в нашу реальность, они, следуя своим инстинктам, начинают искать место для того, чтобы «свить гнездо». Тварь выбирает спящую жертву и, используя слюну в качестве наркоза, делает длинный хирургический разрез на животе. После этого гнездовик извлекает часть жира, мышц и внутренних органов, освобождая себе достаточно места для того, чтобы свернуться калачиком внутри жертвы. Извлечённые ткани пожираются либо же закапываются неподалёку. Таким образом тело жертвы

становится новым обиталищем гнездовика. Отдельные особи могут жить в телах коров и другого крупного скота, однако, как правило, эти твари предпочитают людей. Беременные женщины подходят для их целей идеально, впрочем, тучные люди, страдающие ожирением, тоже могут стать носителями. В этом случае поведение тварей напоминает таковое у прилипал (см. «Книгу Неизбывного ужаса»), и эти две сущности могут стать различными причинами одних и тех же пугающих симптомов.

Гнездовик способен поддерживать жизнь своего носителя в течение многих лет. В случае медицинских обследований дремлющего внутри гнездовика зачастую принимают за скопление жира или раковую опухоль, поскольку на рентгеновских снимках и УЗИ он проявляется именно таким образом. Кроме того, тварь может оказывать влияние на сознание жертвы, выделяя в его кровь секрет, который притупляет разум, оставляя его открытым для внешних воздействий.

Гнездовик может покидать тело носителя для продолжения рода или охоты. Он размножается, откладывая



крошечные яйца в мёртвые тела. Зародыши растут внутри трупа, питаясь продуктами разложения, и пожирают друг друга, пока, наконец, не выживает лишь одна особь. Достигнув зрелости, она пробивает себе путь наружу и отправляется на поиски того, кто мог бы стать новым «гнездом».

Естествознание: яйца гнездовика, обнаруженные в трупах или телах жертв-носителей, на первый взгляд напоминают лягушачью икру, однако при изучении под микроскопом становится очевидно их неестественное происхождение.

Химия: у людей, подвергшихся воздействию слюны гнездовика, на коже и одежде можно обнаружить тусклые зелёные пятна. Химический анализ покажет высокое содержание бензилизохинолина — алколоида, сходного по своему действию с морфином.

Сбор улики: ткани, извлечённые из тела носителя, гнездовик либо закапывает неподалёку, либо старается спрятать где-то в жилище жертвы.

Фотография: гнездовик может частично скрыть своё присутствие на рентгеновских снимках и прочих сканерах, однако более детальное изучение позволит выявить нечто чудеродное.

Судебная антропология: там внутри что-то живое!

Характеристики

Способности: атлетика 6, воровство 6, здоровье 7, проникновение 10, драка 8, стрельба 6.

Защита: 4, броня: нет.

Модификатор бдительности: +1, **модификатор скрытности:** +2.

Оружие: +1 (когти).

Парализующая слюна: гнездовик способен выделять слюну, которая оказывает эффект сильнодействующего анестетика. Существо может пройти проверку **стрельбы**, чтобы плюнуть сгустком этого вещества в противника. Если атака оказывается успешной, в течение следующих шести часов проверка любой общей способности (кроме **самообладания** и **успокаивания**) требует траты дополнительного пункта. Это значит, что персонаж должен тратить пункт из запаса, чтобы получить эффект от траты остальных пунктов. К примеру, потратив 3 пункта из запаса **драки**, персонаж получит бонус +2 к результату броска. Успешная проверка **первой помощи** со сложностью 6 позволяет снять эффект анестетика за несколько минут.

Живодёр

Живодёры зарождаются в гниющем мясе, погружённом в грязную мёртвую воду. На ранних стадиях развития они устраивают себе гнёзда в карнизах старых зданий, где питаются мусором и насекомыми до тех пор, пока не смогут раскрыть крылья и покинуть своё обиталище. Взрослая сформировавшаяся особь живодёра выглядит как двухметровый крылатый угорь. Его извивающееся тело покрыто шершавой чешуёй, напоминающей кожу акулы. Крылья этой твари похожи на крылья моли или ночной бабочки, удивительно тонкие, покрытые мягким пухом. Глаз у живодёра нет, зато в его распоряжении рот, полный острейших зубов.

Главная особенность живодёров в том, что они обладают поистине безграничными способностями к регенерации. Эти твари яростно цепляются за жизнь и способны оправиться практически от любого ранения. Даже

если разорвать живодёра на куски, этого будет недостаточно, чтобы убить его. Единственный способ покончить с тварью раз и навсегда — полностью сжечь её останки или найти другой способ уничтожить каждый фрагмент её тела.

Несмотря на то, что живодёры могут спонтанно зарождаться в тех местах, где защитный Барьер ослаблен, их нередко намеренно призывают и выращивают колдуны, поклоняющиеся Внешней тьме. Эти монстры поддаются дрессировке и при должном обучении превращаются в превосходных стражей, телохранителей и убийц.

При нападении живодёры используют свой длинный хвост как оружие: пролетая мимо цели на большой скорости они наносят один удар за другим. Как правило, эти твари метят в шею, — во-первых, так они могут придушить жертву, а, во-вторых, удар, нанесённый на такой скорости, способен разорвать мягкие ткани и вскрыть артерию. Когда цель падает, живодёр складывает крылья и спускается на землю, чтобы устроить пиршество. Он вгрызается в живот жертвы и пожирает её изнутри, после чего покидает тело через рот или подмышку.

Судебная антропология: характер ранений жертвы позволяет предположить, что они стали следствием столкновения на высокой скорости с каким-то небольшим транспортным средством. Хм, возможно, это был мотоцикл?

Естествознание: обнаруженные чешуйки напоминают фрагменты кожи акулы, однако

на самом деле не принадлежат ни одному известному виду.

Сбор улики: так, если я правильно проанализировал рисунок этих следов на асфальте, что-то взорвалось, усеяв местность собственными кусками, а потом они сползли (или их притащили) в одном месте.

Антропология: (по показаниям свидетелей) описание существа заставляет вспомнить мезоамериканские мифы о пернатых змеях.



Характеристики

Способности: атлетика 12, здоровье 12, проникновение 6, драка 12.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: +1.

Оружие: особое (удар хвостом), +3 (укус).

Броня: +1 против драки, +1 против стрельбы.

Удар хвостом: успешная проверка драки может либо дать +1 к урону, либо же опрокинуть жертву на землю, если живодёр выиграет состязание атлетики.

Укус: зубами живодёр атакует только лежащую или беспомощную цель. Его укус наносит +3 урона. Если эта атака снижает здоровье жертвы до —6 и меньше, живодёр вгрызается в её плоть и автоматически наносит 2 пункта урона каждый раунд до тех пор, пока персонаж не умрёт.

Регенерация: восстанавливает 1 пункт здоровья каждый раунд, если не был полностью сожжён или уничтожен иным способом.

Жилец

Эти паразиты из Внешней тьмы охотятся за телами недавно умерших людей. На раннем этапе своего развития жилец представляет собой ракообразное размером с ладонь, чья плоть защищена прочным панцирем жёлтого цвета. В отличие от обычных крабов, у него нет клешней, вместо которых на конце передних лап располагаются два бритвенно-острых нароста, напоминающих по форме луковицу. Жилец использует их для того, чтобы раскапывать почву в поисках недавно захороненного трупа.

Если эта тварь находит подходящее тело, она пугающим и необъяснимым образом сливается с ним. Прежде всего, жилец проедает себе путь через мягкие ткани в основании черепа: через гортань и нёбо он стремится добраться до головного мозга. Когда ему это удаётся, жилец поглощает его, и с этого момента начинается его метаморфоз. Тварь пожирает изнутри до 90 % внутренностей трупа, поглощая плоть и кости, оставляя в итоге лишь пустой кожаный мешок, прикреплённый к почти нетронутому черепу. По мере того, как жилец питается, он растёт, многократно увеличиваясь в размерах, и постепенно принимает почти человеческий образ. Его длинные хитиновые лапы принимают форму суставов руг и ног, прочный панцирь обретает очертания грудной клетки, а луковидные наросты, заменяющие ему клешни, начинают походить на человеческую кисть. Уже через несколько часов после внедрения в тело жилец способен прорыть себе путь из могилы.

Таким образом, взрослая особь на первый взгляд неотличима от человека. Конечно, местами кожа прилегает к телу неряшливыми складками, некоторые части немного подгнили, а язык заменён гибким щупальцем,

но сходства достаточно для того, чтобы какое-то время не выделяться из общей массы. Во всяком случае, он легко сойдёт за бездомного или даже иммигранта-чернорабочего. Когда жилец поглощает мозг покойного, вместе с ним он воспринимает часть воспоминаний. Чем свежее труп, тем более целостной будет его память. Если тварь попадает в тело в течение нескольких минут после смерти, его знаний оказывается достаточно даже для того, чтобы обмануть семью и друзей покойного.

Несмотря на всю изощрённость маскировки, она может быть легко раскрыта: достаточно небольшого пореза, и под маслянистой кожей проступит жёлтый хитиновый панцирь. По этой причине жилец с повышенным вниманием заботится о своём кожном покрове, избегая любой возможности повредить его. Некоторые (достаточно разумные для этого) ссылаются при этом на специфичные заболевания вроде гемофилии, другие используют глухую защитную одежду, которая скрывает каждый сантиметр их кожи.

Когда приходит время размножения, жилец принимается за убийства. В течение года после обретения человеческого тела существо начинает формировать яйца и нуждается в свежих телах, в которых они могли бы развиваться. Некоторые твари ищут подходящие тела в районе кладбищ, моргов, больниц и домов престарелых. Однако большинство предпочитает самый надёжный способ обеспечить своему потомству будущее — убийство. Получив свежее тело, жилец через отверстие в пупке откладывает полдюжины жемчужных яиц с зародышами.

Судебная психология: (после изучения медицинской карты больного) поведение субъекта резко изменилось несколько лет

назад. Это могло стать результатом инсульта или травмы, однако записей об этом в медицинской карте нет. Более того, с тех пор вообще не появилось ни одной новой записи.

Притворство: этот парень двигается очень странно. Кажется, он пытается повторить пластику людей, находящихся рядом с ним, но у него не слишком хорошо это получается.

Судебная антропология: на найденных фрагментах кожи обнаружены странные паразиты. Обычно они обитают в тканях, которые мертвы уже долгое время. К тому же здесь есть следы какого-то химического консерванта. Одним словом, речь точно идёт не о живом подозреваемом. Он мёртв и мёртв уже давно.

Естествознание: те осколки крабовых панцирей, найденные на пляже, не принадлежат ни одному известному виду членистоногих.

Уличное чутьё: (после разговора с местными жителями) там, под мостом, живёт странный бездомный парень. Столько времени прошло, а он ни капли не состарился.

Характеристики

Способности: атлетика 6, проникновение 6, здоровье 14, драка 16.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор проникновения: +1.

Оружие: +0 (кулаки) или +4 (клешни).

Броня: +4 против стрельбы, +3 против драки.

Клешни: жильцы способны «отращивать» из предплечий бритвенно-острые клешни. Они наносят +4 урона, однако когда тварь пускает их в дело, они прорывают его кожаную «одежду», разрушая маскировку. Чудовища используют это оружие только в крайнем случае, когда находятся в большой опасности, поскольку это означает,

что руки существа теряют своё кожаное прикрытие, и обнаружить нечеловеческую природу этой твари становится куда проще.

Люди в чёрном

Многочисленные теории заговора редко обходятся без историй о таинственных людях в чёрном. В этих историях агенты, облачённые в похоронные костюмы, появляются, чтобы предупредить или запугать того, кто стал свидетелем странных событий. Зачастую они выглядят как обычные люди, однако их поведение и движения неестественны и больше напоминают работу машины, чем обычные человеческие реакции. Люди в чёрном не оставляют следов и каких-то свидетельств своего присутствия; их никто не видит кроме тех, кто стал их целью. Сторонники теории заговора находят этому явлению самые разные объяснения: кто-то связывает их с тайными правительственными организациями, кто-то — со средневековыми представлениями о дьяволе. Те немногие, кто знает об Ордене и о том, чем он занимается, полагают, что люди в чёрном — это городская легенда, основой для которой стали рассказы об агентах Ордена.

На самом деле, правда куда более необычна. Люди в чёрном — это психический феномен, причиной которого становится локальное ослабление Барьера между нашим миром и Внешней тьмой. Когда в Барьере появляется новый разлом, он испускает своего рода сигнал, который способны почувствовать некоторые люди с повышенной восприимчивостью. Человеческий разум пытается справиться с этой информацией и интерпретирует её в рамках существующей картины мира. Так и появляются агенты в чёрных костюмах. Поскольку первопричиной их появления

становятся события, разрывающие саму ткань реальности, люди, которые общаются с агентами в чёрном, слышат в их словах угрозу или предупреждения о том, что происходит.

Человек, ставший свидетелем этого явления, может сообщать о визите специальных агентов либо же о внезапных телефонных звонках среди ночи. Так или иначе, любые показания о таких сообщениях и встречах обрывочны и противоречивы, поскольку все «воспоминания» о них — это смесь туманной интерпретации «сигнала» от разлома и воображения самого субъекта.

Сообщения самих агентов, как правило, туманны и иносказательны. К примеру, если Барьер был ослаблен в районе бейсбольной площадки, то вполне могут появиться сообщения о встречах с одним из агентов в чёрном, который говорил о таинственной опасности, используя при этом бейсбольные метафоры.

Так как люди в чёрном являются по сути лишь галлюцинацией, другие не способны их увидеть, а общение субъекта с агентами со стороны может выглядеть как проявление безумия. Предупреждениям людей в чёрном далеко не всегда можно доверять, поскольку сущности из Внешней тьмы могут настроиться на психическую волну субъекта и исказить сообщение.

Чужаки (см. «Книгу Неизбывного ужаса») могут быть связаны с появлением людей в чёрном.

Проницательность: безошибочно определяется искренность слов агента в чёрном. Он действительно верит в то, что говорит, даже если его сообщение было искажено Внешней тьмой.

Анализ текста: стенограмма записи разговора с агентом в чёрном наводит на мысль,

что язык, на котором он говорит, не родной для него. Создаётся впечатление, будто фразы, из которых составлена его речь, он напрямую цитирует из различных источников.

Электронная слежка: его нет на фотографиях и видео, никто больше его не видит, а во время того телефонного разговора на том конце провода никого не было. Парень, ты точно в своём уме?

Сияние

Ты каждый день проходишь мимо них на улице, встречаешь их снова и снова и даже не подозреваешь о том, кто они на самом деле. Разве что их кожа может показаться тебе немного странной на ощупь: влажная и слишком блестящая. Проблема в том, что когда ты оказываешься достаточно близко, чтобы ощутить это, ты, вероятно, уже обречён.

Сияние — это своего рода инфекция из Внешней тьмы. Она напоминает одновременно пчелиный улей и грибок, споры которого прорастают в плоти жертвы. Заразиться сиянием пугающе просто: достаточно одного прикосновения или неосторожного вдоха. Кроме того, споры остаются активными и вне живых организмов. Почти всегда их в изобилии можно найти на стенах и мебели в домах заражённых. При работе с новым очагом распространения оперативникам Ордена рекомендуется не расставаться с защитной маской и перчатками.

После заражения жертва проходит несколько стадий. Первая по своим симптомам напоминает простуду: слабость, жар, иногда тошнота. Вторая начинается, когда инфекция доходит до мозга. Таких людей называют отблесками, и с этого момента сияние может оказывать влияние на их поведение. Жертвы,

обладающие сильной волей, подчиняются внешним командам в состоянии сильной усталости, рассеянного внимания или опьянения. По ночам они могут становиться сомнамбулами и совершать поступки, о которых не вспомнят впоследствии. Люди, чья воля слаба, оказываются полностью поработаны сиянием. Сами отблески считают своё поведение совершенно естественным, а поступки — рациональными. Если же указать им на обратное, они приведут объяснение, логика которого может показаться весьма запутанной и даже извращённой.

В каждой вспышке заражения один из отблесков выбирается для того, чтобы перейти к третьей стадии заболевания. Эта форма носит название «сияющая королева». Гриб начинает неудержимо разрастаться внутри человеческого тела, превращая его в неподвижную мумию, все внутренности которой состоят из плотного мицелия, пронизанного переплетениями нервной ткани. По сути это гигантский мозг, который контролирует действия своих рабов-отблесков. Если королева уничтожена, выбирается ещё один из отблесков, который займёт её место. Королеве по-прежнему необходимо питаться, и задачу по обеспечению её пищей берут на себя рабы. Поскольку большая часть её пищеварительной системы уничтожается во время превращения, процесс кормления сводится к срыгиванию заранее подготовленной к употреблению пищи. Королева «выгорает» в среднем за 18 месяцев. По их прошествии нужна новая жертва, которая могла бы занять её трон.

В нормальных условиях единственное, что заботит сияние, — собственное размножение и защита королевы. До определённой степени эта болезнь обладает разумом

и понимает, что люди способны уничтожить её. Поэтому она разрастается осторожно, стараясь избежать привлечения внимания. Это одна из причин, по которым сияние ещё не носит характер эпидемии. Вторая заключается в том, что в местах с высокой прочностью Барьера её распространение и возможности контроля над сознанием ограничены.

Некоторые ячейки эзотерристов провоцируют вспышки сияния и используют их как средство сбора информации и контроля. Они заражают жертву и превращают её в «сияющую королеву», которая становится своего рода заложницей. Если отблески не выполняют того, что от них требуют, королева будет ранена или уничтожена.

Судебная психология: подозреваемый странно себя ведёт, его реакции необычны. Это может быть следствием гипнотического воздействия.

Судебная антропология: похоже на грибковую инфекцию. Все внутренние органы жертвы покрыты спорами, самые крупные их скопления расположены в районах нервных центров.

Сбор улик: грибок светится под сильным ультрафиолетовым излучением.

Уличное чутьё: там, ниже по улице, есть старый заброшенный дом. Туда довольно часто заглядывают какие-то люди. Они никогда не задерживаются там надолго и всегда приходят и уходят по одному.

Раб-отблеск

Способности: атлетика 4, здоровье 3, проникновение 4, драка 6, стрельба 6.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +0.

Модификатор скрытности: +0.

Оружие: — 2 (кулаки) или 0 (огнестрельное оружие).

Броня: нет.

Инфекция: любое прикосновение к человеку, поражённому сиянием, несёт опасность заражения. Для того, чтобы избежать этого, необходимо пройти проверку **здоровья** со сложностью 4. При провале персонаж оказывается заражён, однако срочное медицинское вмешательство позволит уничтожить споры до того, как они слишком глубоко проникнут в тело.

Сияющая королева

Как правило, занимает своеобразный «трон», с которого не может сойти, однако если её жизни угрожает опасность, она будет защищаться.

Способности: атлетика 14, здоровье 24, драка 20.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +0.

Модификатор скрытности: — 3.

Оружие: +3 (удар кулаком).

Броня: нет.

Инфекция: любое прикосновение к королеве несёт опасность заражения сиянием. Для того, чтобы избежать этого, необходимо пройти проверку **здоровья** со сложностью 6. При провале персонаж оказывается заражён, однако срочное медицинское вмешательство позволит уничтожить споры до того, как они слишком глубоко проникнут в тело.

Облако спор: всякий раз, когда королева получает урон, она выпускает в воздух тысячи спор. Каждый, кто находится неподалёку от неё, должен немедленно пройти проверку **здоровья**, чтобы избежать заражения.

Деградация: как правило, королева не способна к самостоятельному передвижению. Любая активность, в том числе сражение, быстро истощает её силы, и она теряет 1d6 пунктов здоровья каждый раунд.



Местные новости

Эта глава содержит семь коротких статей из городской газеты (которую выпускает Малькольм Чемберс, стр. 75). Статьи представлены в виде описания того, как статья выглядит в газете, и комментариев, которые нужно нанести на текст в виде безумных каракуль, написанных кем-то из горожан, знающих, что происходит что-то странное. Персонажи игровых находят эти вырезки с заметками на полях на местах преступлений, в своём почтовом ящике или просто на улице. Безумная Мэри (стр. 67) или Эрл Келлоуэй (если он вовлечённый, стр. 74) — очевидные кандидаты на авторство загадочных сообщений. Эти заметки могут быть плодом трудов любого жителя Города, сломавшегося под давлением и потоком лжи, распространяемой ячейкой эзотерристов.

После каждой такой статьи приведены примеры её использования в игре, а также возможные интерпретации текста.

Каждая статья представлена в виде газетной вырезки, которую можно распечатать и использовать как раздаточный материал. Предполагается, что на странице будут располагаться по одному комплекту (обычный и с подписями). Рукописный текст выделен полужирным курсивом в квадратных скобках. Для первых трёх газетных вырезок приведены оба варианта, в то время как для остальных — только чистый, без пометок. Ведущий может заполнить их, опираясь на приведённое содержание статей.

Второе собрание для обсуждения планов строительства

[Они выползают из могил, чтобы похоронить свои тайны, строят слепые башни до небес, чтобы спрятать от взора Господа несправедливость. Я истекаю кровью из-за этого.]

В этот четверг состоится второе общегородское собрание, на котором будет решаться судьба строительства торгового/жилого здания неподалёку от центра города. План застройки, выдвинутый на обсуждение консорциумом инвесторов во главе с Малькольмом Чемберсом (который, стоит отметить, также является издателем этой газеты), был одобрен городским советом в прошлом году. Однако часть горожан во главе с Лори Уилсон выдвинула коллективный протест, отметив, что строительство здания таких размеров разрушает исторический облик города. Кроме того, она же высказала опасения, связанные с тем, что новый центр коммерции нанесёт урон малому бизнесу за счёт привлечения крупных торговых сетей. В интервью мисс Уилсон сказала следующее: «Я рада, что мэр прислушался к своим избирателям и вынес эти абсурдные планы на повторное обсуждение. Жители города заслуживают, чтобы их услышали. Мы не допустим, чтобы нас подняли под себя эти торговые корпорации.»

[Я знаю Чемберса, я видел, что он хранит в подвале. Он отправляет гончих с мёртвыми глазами следить за мной, но они не найдут меня. Эти жужжащие насекомые, я плюю на вас!]

Мистер Чемберс отказался от комментариев, процитировав своё желание не смешивать свои интересы в сфере строительного бизнеса и издания газеты. Другой инвестор консорциума выразил своё мнение: «Этот город нуждается в дальновидных людях, способных двигать его вперёд. Новое здание станет залогом процветания».

[Бойтесь тех, кто видит. Никогда не доверяй торгашам.]

Если предложение будет одобрено, несколько старых домов (большинство из которых уже было приобретено консорциумом) будут снесены, чтобы освободить место для строительства. Новое здание будет содержать шесть торговых помещений и двенадцать роскошных квартир на верхних этажах.

Первое собрание по обсуждению предложения было отменено из-за преград, учинённых недоброжелателями. Полицейское управление предупредило, что в дальнейшем не потерпит нелепых выходов во время важного общественного события.

[Я наблюдал за ними. Они отправили купленных агентов. Провокация, пьяные, оружие в небеса. Сколько из них добралось домой, интересно мне. Я шёл за ними, пока они не ушли в деревья.]

[Под кожей мира живут насекомые.]

Второе собрание для обсуждения планов строительства

- Если разрешение будет получено, все владельцы старых домов на месте строительства могут заработать немалые деньги, продав их застройщикам.
- Малькольм Чемберс (стр. 75) и Лори Уилсон (стр. 70) хорошо известны жителям Города. Деловые партнёры Чемберса в основном неместные, но среди них может оказаться Джейк Хеншоу (стр. 72) или Вероника Байер (стр. 58).
- **Полицейский жаргон** или **уличное чутьё** позволят персонажам уроков узнать, что последнее собрание было прервано из-за пьяных криков, исходящих либо от Безумной Мэри (стр. 67), либо от Эрла Келлоуэя (стр. 74).
- Что скрыто в доме (или под ним), подготовленном к сносу? Как вариант, новая застройка может быть частью замыслов эзотеррористов по изменению магической геометрии Города.

Заметки:

- Если Малькольм Чемберс хранит что-то в своих подвалах, его дочь Дина (стр. 75) может об этом кое-что знать.
- «Гончие с глазами» могут быть отсылкой к пыточным клещам (см. «Книгу Неизбывного ужаса»). Непонятно, плюёт ли автор насекомыми или на них; в любом случае, это может быть метафорой.
- «Те, кто видит» может означать чувствительных к сверхъестественному.
- Только один человек помешал предыдущему собранию, поэтому слова автора о многочисленных агентах остаются загадкой. «Он следовал за ними, пока они не ушли в деревья», — возможно,

означает, что они ушли в лес либо слились с деревьями.

Бизнесмен, вдохновлявший всех нас

[Не мёртв.]

Недавняя кончина Герберта _____ заставляет задуматься о собственной жизни. Если бы каждый из нас был столь же добр и отзывчив, как этот человек, наш мир стал бы гораздо лучше.

[И он сделает лучший мир.]

Герберт всю жизнь прожил в этом городе. Он родился в 1953 году

[18]

и был старшим сыном в семье с четырьмя детьми. Герберт учился в городской школе и взял на себя управление семейным бизнесом после безвременной кончины его отца в 1974 году.

Он по-настоящему гордился своей работой, и под руководством Герберта семейное дело росло и процветало вплоть до 1997 года, когда он был вынужден закрыть его по личным причинам.

[Огонь лжёт.]

Любовь вошла в жизнь Герберта в 1976 году, когда он встретил Анн-бель. После короткого и головокружительного романа они поженились, а через короткое время у них появился первенец. И хоть судьба не всегда была к ним благосклонна, семья была для Герберта превыше всего. В последние дни своей жизни он был вознаграждён за это, когда все его родственники оставили разногласия и сплотились вокруг него.

[Закрытый гроб. Вылезают как толстые жёлтые черви.]

Герберт любил этот город и называл его лучшим на свете. Он интересовался местной историей, будучи археологом-любителем и мастером фотографии. Герберт всегда брал с собой большую старую фотокамеру на прогулки за городом. Он не бросал прогулки практически до самого конца, и в библиотеке можно посетить выставку его фотографий природы. Помимо семьи и друзей, по нему будет скучать и сам город, так хорошо знавший поступь его тяжёлой походки и вторивший его весёлому напеву. Прощай, Герберт.

[Будет ещё много смертей, ещё много-много смертей. Топливо для построенной ими машины. Я слышу грохот и стук в красной комнате. Всегда-всегда голодная она забрала меня, мой ангел, мой спаситель, почему сейчас?]

Бизнесмен, вдохновлявший всех нас

- Заполните пустое поле подходящей Герберту фамилией. Он может быть отцом персонажа игрока или важного персонажа ведущего. Хорошими вариантами станут фамилии Хеншоу (Джейк Хеншоу, стр. 72, Элис Хеншоу, стр. 64) или Стовер (Гарри Стовер, стр. 71).
- Герберт умер от рака желудка после долгой болезни. Его лечением занималась доктор Энн Уоллас (стр. 60).
- **Фотография или знание Города:** фотографии Герберта в большинстве своём являются снимками местности за Городом, но на некоторых запечатлены незнакомые ландшафты. Никто из местных никогда

не видел этих мест. Вероятно, долгие прогулки завели Герберта куда-то по ту сторону Барьера? И если да, то, возможно, персонажам удастся повторить его путь?

- Заметьте, что в документах указаны разные имена жены Герберта. Чтобы узнать об этой загадке больше, посмотрите «Самое время принять участие», страница 105.

Заметки:

- Неужели Герберт всё ещё жив? Для угнетения атмосферы вы можете создавать сцены, в которых персонажи, знакомые с Гербертом, видят на улице узнаваемый силуэт или мимо них прогуливается прохожий, который насвистывает любимую мелодию Герберта. Просто совпадение или он действительно вернулся с того света?
- Цифра «18» может означать, что Герберт в действительности родился в 1918... Или 1853.
- Фраза: «Огонь лжёт» оставлена без объяснений.
- Если автор говорит буквально, что «они» собирают «машину», тогда отметьте, что Том Уэст (стр. 65) и Эрл Келлоуэй (стр. 74) — самые сведущие в механике. Загадочная женщина спасла автора от какой-то опасности. Это может быть любой персонаж ведущего женского пола. Если вы в затруднении, Соня Тейт (стр. 64) или Ленор Данек (стр. 69) — отличные кандидаты на эту роль.

Вандализм в местном парке

[Кинсон хороший человек с хорошими отношениями с женой, в которой он умер, вопя.]

Этот случай не имеет себе равных по безнравственности. Неизвестные вандалы нанесли Мемориальному Парку Кинсона ущерб на сотни долларов. Этот маленький оазис спокойствия подвергся ужасной атаке преступников, которые изрубили стволы деревьев, истоптали кустарники, сломали скамью и изрыли землю по всему парку. Нападение было совершено прошлой ночью между 22:00 и 7:00. Пока свидетелей нет, но полиция просит всех, кто видел что-то необычное, сообщить об этом. Офицер Рикки Доннер, расследующий это дело, заявил, что у полиции есть несколько улик, которые помогут раскрыть дело. Он также сообщил, что все силы полиции сейчас направлены на то, чтобы найти ответственных за это злодеяние.

[Парк — дом для слепого подражателя. Говорит с ним, платит ему дань. Оно знает, кто сделал плохо.]

Вандализм в местном парке

- Мемориальной Парк Кинсона — маленький зелёный клочок земли в центре Города, окружённый высокой оградой.
- Альберт Кинсон являлся мэром Города, и старшие жители тепло о нём отзывались. Джерри Кроу был его протеже и наследником.
- Если персонажи игроков ввяжутся с драку с эзотерристами или чудовищем, может оказаться, что этот враг и является вандалом, виновным в нанесении ущерба парку. По этой причине их может искать журналист местной газеты.
- Перекопанная земля может скрывать похороненный в ней труп.

Заметки:

- Ложей может быть секретное общество, находящееся в Городе, или ячейка эзотерристов.
- «Слепым подражателем» является демон из останков (см. «Книгу Неизбывного ужаса»).

Самое время принять участие

[Настало время, когда они СОРВУТ повязку с глаз мира, и мы воззрим

ТМУ БЕЗ КОНЦА.]

[Я смирился, я произнёс молитвы, я готов, я буду

БРОШЕН НА ГОНЧАРНЫЙ КРУГ!]

[И войду в палаты.]

«Подготовка к предстоящему празднику идёт полным ходом, но остаётся ещё множество возможностей принять участие в организации торжества», — говорит Лори Уилсон, председатель организационного комитета. Праздник проводится в честь ___летия нашего города. Ожидаются сотни зрителей. В программу включены музыкальные концерты, танцы под открытым небом, торговые палатки с угощениями и другие традиционные развлечения. Завершится всё впечатляющим фейерверком. **[И все умрут.]** Кроме того, все желающие смогут послушать лекции об истории родного города.

Расписание мероприятия ещё не утверждено окончательно, и организационный комитет ищет добровольцев, которые помогут обогатить

программу праздника интересными событиями. Все желающие принять участие в подготовке праздника могут связаться с мисс Уилсон через эту газету.

Самое время принять участие

- Заполните возраст Города в предоставленное для этого поле. Праздник в честь годовщины со времён основания Города.
- Лори Уилсон, страница 70.

Заметки:

- Первая запись явно указывает на угрозу для Барьера и может быть подсказкой, что праздник совпадает с планами эзотерристов.
- Обратите внимание, что предложение «и все умрут» присутствует во втором документе, но отсутствует в первом. Это может указывать на то, что напечатано несколько изданий газеты, и строка была вставлена по ошибке или в шутку в одном издании и исправлена в следующем. С другой стороны, одна версия могла быть подвержена пагубному влиянию Внешней тьмы.

Ученику местной школы пророчат большое будущее

[Всё будет поглощено: молодая плоть, горит жир, пузырится, капает с костей. Грызут, хрустят, плюют и едят нас снова и снова. И снова я вижу, как бог выкалывает мне глаза.]

[Оно уже захватило его.]

Школьник Ян Родес (16) известен по всей стране и даже за её пределами. Молодой спортсмен продемонстрировал

своё мастерство в нескольких недавних играх, и эксперты утверждают, что у него есть все шансы на профессиональную карьеру. Тренер Яна, Том Уэст, знает всё о том, что такое мечты о славе. Все помнят короткую, но славленную спортивную карьеру Тома на профессиональной арене. Он верит, что Ян Родес сможет сравниться с ним по достижению.

[Он взял деньги. Кровь на его руках. Я наблюдаю, как он хоронит. Оно ещё там. Я плюю на него.]

«У него есть и талант, и сложение», — говорит Том, — «и если он будет соблюдать дисциплину и думать об игре, то далеко пойдёт». Ожидается, что молодого Родеса назначат капитаном команды перед предстоящим матчем с другой школой. Победа в грядущем противостоянии может проложить путь команды в финал региональных соревнований.

Ученику местной школы
пророчат большое будущее

➤ Тренер Том Уэст описан на странице 65.

Заметки:

➤ «Оно уже захватило его» — можно предположить, что Том Уэст или Ян Родес одержим. Впрочем, очевидно, что автор пометок безумен.

➤ «Он взял деньги» — использование **знания Города** или **уличного чутья** приводит персонажей игроков к слухам о том, что Том был замешан в незаконных ставках на матчи и поддавался, чтобы обеспечить проигрыш.

Полиция отказывается комментировать слухи об убийстве

[Не убежать, нет пощады.]

На момент написания статьи полиция по-прежнему не дала комментариев по поводу последних новостей, которые будоражат город. По неподтверждённым данным два дня назад в окрестностях города было найдено тело неизвестного мужчины. Несчастный был убит двумя выстрелами: в голову и в грудь (или в спину). Некоторые очевидцы также утверждают, что тело было изуродовано или частично обгорело. Однако стражи правопорядка отказываются отвечать на вопросы, связанные с происшествием. Шериф Эддингтон сказал лишь, что «полиция занимается расследованием нескольких дел, связанных с последними событиями», и что он «сделает официальное заявление, когда позволит ситуация».

[Семюэльсон, 4/2/02]

[Тейт, 6/6/05]

[Дейлер, 9/1/07]

[Браун, 12/4/09]

Несмотря на то, что в списках пропавших без вести фигурирует несколько имён, ни одно из описаний не соответствует внешности убитого. Свидетели описывают его как высокого мужчину немного за тридцать. Полиция оцепила место, на котором было (или не было) найдено тело.

[Моё имя написано на воде, мы все написаны на воде, если мы не камень.]

Полиция отказывается комментировать слухи об убийстве

- Вы можете использовать этот раздаточный материал после перестрелки или, если один из персонажей игроков убит, и его тело было брошено на месте гибели.
- Странные ранения на теле могут быть следами (или скрывать таковые) от когтей сверхъестественных существ.

Заметки:

- Список имён может говорить о предыдущих жертвах эзотерристов, чьи смерти были скрыты. «Тейт», с шансами, является родственником Сони Тейт (стр. 64).

(Реклама) Семинар по оздоровлению и избавлению от стресса

Вы устали? Напряжены? Запутались в жизни? Тогда наш семинар для вас. Он

пройдёт в следующий понедельник. Мы продемонстрируем практику медитации и избавления от стресса. Эти чудесные техники понижают кровяное давление, повышают тонус и возвращают ощущение гармонии, которое так легко потерять в безумном ритме современной жизни.

Начало семинара в 20:00, продолжительность — 2,5 часа.

[Нет, не верь им. Они высосут твою душу. Они накачают тебя наркотой и превратят в тупое животное. Они вычистят твои внутренности и будут носить твою кожу.]

Семинар по оздоровлению и избавлению от стресса

- Семинар организован Ленор Данек (см. стр. 69).
- Это может быть заговор сестрёнок (см «Книгу Неизбывного ужаса»).



VERITATIS





Приветствуем!

Благодарим вас за то, что купили нашу игру. Ваши деньги пойдут на нужды Ordo Veritatis, что позволит ему ещё более эффективно бороться с эзотеррором.

Надеемся, игра придётся вам по вкусу, и мир увидит захватывающие истории о победах над человеческими слабостями и страхами, а также чудовищами из Внешней тьмы.

Разнообразные дополнения к «Эзотерристам» вы найдёте на нашем сайте.

www.Studio101.ru

Бланки

Ordo Veritatis после долгих исследований выявил, что на территории вербовки потенциальных агентов Ордена наиболее распространён международный формат бумаги А4, в то время как руководства и справочники распространяются в совершенно ином формате. К счастью, самые хитроумные господа и госпожи Верити смогли получить доступ к серверам Studio IOI и разместить там необходимые материалы. Список бланков будет постепенно пополняться и располагается по ссылке: <http://studioIOI.ru/esoterrorists/>.

ЗОНА ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Автор: Гарет Райдер-Ханрахан.

Правила СЫЩИК: Робин Д. Лоус.

Перевод: Владимир Ребченко.

Редактор: Александр Семькин.

Ответственный редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков и Александр Стрепетиков.

Художник: Жером Югенин.

Тестирование правил: Ричард и Линн Харди, Крис Дохьюэрти, Луиза Хэнкилл, Брэндон Блэкмур, Кирон Торрес, Шон Уир, Бруно Ньюстаб, Адриан Смит, Шон Варни, Паула Демпси, Стив Демпси, Паоло, Дэйв, Джошуа Венер, доктор Эрик Вайсенгрубер, Ганс Мессерсмит, Стивен Эрик Гудмен, Лиз Венер, Аарон Вилэнд, Ангус и Хью Дингвол, Ян Баярд, Карла Лэпсли, Рори Поллок, Насия Алли, Ник Коул, Майкл Фостер, Хэмиш Камерон, Джоди Нобель, Мэри Бэкон, Роб и Паула Диджиосио, Джули Рест.

Финальное тестирование: Дэйв Пикстон, Паоло Бонджи, Ангус и Хью Дингвол, Ян Баярд, Карла Лэпсли, Рори Поллок, Бруно Ньюстаб.

Тестирование правил второй редакции: Суне Нодскоу, Нуно Перейра, Роберт Эггерс, Мортен Вольф, Кристиан Бехман, Торбен Уссинг, Хеннинг Хартвиг, Роберт Бискин, Дженифер Вибе, Стефан Даймонд, Стефан Руссо, Паскаль Герен, Пьетро Д'Асканьо, Сет Шорт, Madhatterx7, Джастин «Chivalrybean» Лоумастер, Фил Лоумастер.

Консультация по латыни: М. Рыник, latinforum.org.

Отдельное спасибо: Эффи и Джулия Югенин, Александр Ермаков, Radaghast Kary.

Подписано в печать 21.10.2014. Формат Half-Legal (177,8x215,9 мм). Цифровая печать. Усл. печ. л. 110. Тираж 50 экз.

Издатель Студия 101, mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Отпечатано в ООО «Своё издательство», www.isvove.ru,
199053, г. Санкт-Петербург, 1-я линия В.О., 42

**Каждый город хранит свои секреты,
и всегда найдётся тайна, которая ещё не была раскрыта.**

«Зона ответственности» предлагает альтернативный способ проведения игр по Миру неизбывного ужаса «Эзотерристов». Если в других приключениях персонажи игроков отправляются на задания в любую точку мира, то в «Зоне ответственности» им предстоит разгадывать тайны одного города в течение нескольких расследований.

Мы вдохновлялись множеством фильмов, действие которых развивается в подобных местах (своего рода шоссе, проложенное от Иннсмута через Касл Рок в Твин Пикс и Сайлент Хилл).

В этом дополнении содержатся указания по созданию атмосферы ужаса в маленьком городке. Вы можете взять за основу свой родной город, добавив необходимые подробности, или же придумать его с нуля.

Кроме того, вы найдёте здесь список персонажей, которые населяют город, заметки о потенциальных заговорах эзотерристов и описания чудовищ — всё, что может пригодиться для детективной истории в этом игровом мире.

**На протяжении игры герои раскроют все секреты
этого тихого местечка и, возможно,
даже спасут город от него самого.**

